

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7590111号
(P7590111)

(45)発行日 令和6年11月26日(2024.11.26)

(24)登録日 令和6年11月18日(2024.11.18)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 2 0

A 6 3 F 7/02 3 0 4 D

請求項の数 1 (全178頁)

(21)出願番号	特願2019-222068(P2019-222068)	(73)特許権者	000144153
(22)出願日	令和1年12月9日(2019.12.9)		株式会社三共
(65)公開番号	特開2021-90532(P2021-90532A)		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号
(43)公開日	令和3年6月17日(2021.6.17)	(72)発明者	小倉 敏男
審査請求日	令和4年6月21日(2022.6.21)		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号
審判番号	不服2024-3611(P2024-3611/J1)		株式会社三共内
審判請求日	令和6年2月29日(2024.2.29)	合議体	
		審判長	▲吉▼川 康史
		審判官	蔵野 いづみ
		審判官	稲荷 宗良

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
動作可能に設けられた可動体と、
前記可動体を動作させることにより演出結果を報知する特別演出を実行可能な演出制御手段と、
遊技者が操作可能な操作手段と、を備え、
前記演出制御手段は、
前記特別演出の実行中に前記可動体に対する効果画像を表示可能であり、
前記有利状態に制御されることを示唆するリーチ演出を実行可能であり、
前記リーチ演出を開始した後に特定演出を実行可能であり、
前記リーチ演出が実行される可変表示の開始に対応する第1タイミングと、前記リーチ演出が実行される可変表示の開始よりも前の第2タイミングと、を含む複数のタイミングにて前記操作手段を振動させる所定振動演出を実行可能であり、
前記リーチ演出を開始した後に前記特定演出を実行するときに前記特定演出の実行期間である特定演出期間にて前記操作手段を振動させる特殊振動演出を実行可能であるとともに、前記リーチ演出を開始した後に前記特定演出を実行しないときにも前記特殊振動演出を実行可能であり、
前記特殊振動演出を第1態様または該第1態様よりも前記有利状態に制御される期待度の高い第2態様にて実行可能であり、

前記リーチ演出を開始した後に前記特定演出を実行するときは、前記リーチ演出を開始した後に前記特定演出を実行しないときよりも高い割合で前記第２態様にて前記特殊振動演出を実行可能であり、

前記特殊振動演出として、

前記特定演出期間にて前記可動体の動作に対応させた第１特殊振動演出を実行可能であり、

前記特定演出期間にて画像表示に対応させた第２特殊振動演出を実行可能であり、

前記所定振動演出が実行されないときよりも、前記所定振動演出が実行される時の方が、前記有利状態に制御される割合が高く、

前記所定振動演出と前記第１特殊振動演出とで、態様が異なり、

前記所定振動演出と前記第２特殊振動演出とで、態様が異なり、

前記第１特殊振動演出と前記第２特殊振動演出とで、態様が異なり、

前記演出制御手段は、

前記特定演出として、前記操作手段に対する遊技者の操作を促す態様とは異なる態様にて遊技者の視線を前記操作手段に誘導する視線誘導演出を実行可能であり、

前記視線誘導演出を、前記特殊振動演出を実行する前に実行可能であるとともに、前記特殊振動演出の実行中においても実行可能であり、

前記視線誘導演出は、前記操作手段に対応する発光手段を発光させる演出である、

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【０００１】

本発明は、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機に関する。

【背景技術】

【０００２】

従来の遊技機には、可動体の動作（演出動作）によって演出結果を報知可能となっており、該可動体の動作時には、画像表示部においてエフェクト画像（効果画像）の表示を行うことで可動体の動作を強調するものがある（例えば、特許文献１参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【０００３】

【文献】特開２０１３－９９５７２号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【０００４】

しかしながら、特許文献１にあつては、遊技機の商品性を高める改良の余地がある。

【０００５】

本発明は、このような問題点に着目してなされたもので、遊技興趣を向上することにより商品性を高めた遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【０００６】

手段Ａの遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であつて、

動作可能に設けられた可動体と、

前記可動体を動作させることにより演出結果を報知する特別演出を実行可能な演出制御手段と、

遊技者が操作可能な操作手段と、を備え、

前記演出制御手段は、

前記特別演出の実行中に前記可動体に対する効果画像を表示可能であり、

前記有利状態に制御されることを示唆するリーチ演出を実行可能であり、

10

20

30

40

50

前記リーチ演出を開始した後に特定演出を実行可能であり、

前記リーチ演出が実行される可変表示の開始に対応する第1タイミングと、前記リーチ演出が実行される可変表示の開始よりも前の第2タイミングと、を含む複数のタイミングにて前記操作手段を振動させる所定振動演出を実行可能であり、

前記リーチ演出を開始した後に前記特定演出を実行するときに前記特定演出の実行期間である特定演出期間にて前記操作手段を振動させる特殊振動演出を実行可能であるとともに、前記リーチ演出を開始した後に前記特定演出を実行しないときにも前記特殊振動演出を実行可能であり、

前記特殊振動演出を第1態様または該第1態様よりも前記有利状態に制御される期待度の高い第2態様にて実行可能であり、

前記リーチ演出を開始した後に前記特定演出を実行するときは、前記リーチ演出を開始した後に前記特定演出を実行しないときよりも高い割合で前記第2態様にて前記特殊振動演出を実行可能であり、

前記特殊振動演出として、

前記特定演出期間にて前記可動体の動作に対応させた第1特殊振動演出を実行可能であり、

前記特定演出期間にて画像表示に対応させた第2特殊振動演出を実行可能であり、

前記所定振動演出が実行されないときよりも、前記所定振動演出が実行されるときの方が、前記有利状態に制御される割合が高く、

前記所定振動演出と前記第1特殊振動演出とで、態様が異なり、

前記所定振動演出と前記第2特殊振動演出とで、態様が異なり、

前記第1特殊振動演出と前記第2特殊振動演出とで、態様が異なり、
前記演出制御手段は、

前記特定演出として、前記操作手段に対する遊技者の操作を促す態様とは異なる態様にて遊技者の視線を前記操作手段に誘導する視線誘導演出を実行可能であり、

前記視線誘導演出を、前記特殊振動演出を実行する前に実行可能であるとともに、前記特殊振動演出の実行中においても実行可能であり、

前記視線誘導演出は、前記操作手段に対応する発光手段を発光させる演出である、

ことを特徴としている。

手段1の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

動作可能に設けられた可動体（例えば、第1可動体109SG401、第2可動体109SG402L、第3可動体109SG402R）と、

前記可動体を動作させることにより演出結果を報知する特定演出（例えば、可動体動作演出Aや可動体動作演出B）と、前記特定演出が実行されるよりも前に前記可動体を繰り返し動作させることにより前記特定演出が実行されることを示唆する示唆演出（例えば、可動体動作示唆演出Aや可動体動作示唆演出B）と、を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が図10-19に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、を備え、

前記演出実行手段は、

前記示唆演出を実行するときは前記可動体に対する効果画像を表示しない一方、前記特定演出を実行するときは前記可動体に対する効果画像を表示し（例えば、図10-32～図10-35に示すように、可動体動作示唆演出Bの実行中は、画像表示装置5において爆発のエフェクト画像109SG005Bを表示しない一方で、可動体動作演出Bの実行中は、画像表示装置5において爆発のエフェクト画像109SG005Bを表示する部分）、

前記示唆演出を実行しているときに特定画像を表示するとともに、該特定画像を徐々に拡大表示し（例えば、図10-32及び図10-34に示すように、スーパーリーチβ1のリーチ演出中であれば味方キャラクタBと敵キャラクタAとを表示し、これら味方キ

10

20

30

40

50

ャラクタ B と敵キャラクタ A を拡大表示していく部分と、スーパーリーチ β 2 のリーチ演出中であれば味方キャラクタ B と敵キャラクタ B を表示し、これら味方キャラクタ B と敵キャラクタ B を拡大表示していく部分)、

前記特定画像を徐々に拡大表示しているときは、該特定画像に対する効果画像を表示可能であり (例えば、図 10-32 及び図 10-34 に示すように、拡大表示期間中に画像表示装置 5 においてエフェクト画像 109SG005X を表示する部分)、

前記特定画像は第 1 特定画像と該第 1 特定画像とは異なる第 2 特定画像とを含み、前記第 1 特定画像が表示されるときと前記第 2 特定画像が表示されるときとで有利状態に制御される割合が異なり (例えば、図 10-9 に示すように、リーチ演出中に味方キャラクタ B と敵キャラクタ B が表示されるスーパーリーチ β 2 の可変表示は、リーチ演出中に味方キャラクタ B と敵キャラクタ A が表示されるスーパーリーチ β 1 の可変表示よりも大当り遊技状態に制御される割合が高い部分)、

前記演出実行手段による前記可動体の制御周期は、前記特定画像および前記効果画像の更新周期と異なり (例えば、第 1 可動体 109SG401、第 2 可動体 109SG402L、第 3 可動体 109SG402R の移動制御周期は 1ms であるのに対して、画像表示装置 5 に表示される演出画像の更新周期は 33ms である部分)、

さらに、

遊技者が操作可能な操作手段 (例えばスティックコントローラ 31A、プッシュボタン 31B など) と、

前記操作手段が振動する振動演出として、所定振動演出 (例えば操作部演出パターンに含まれる振動パターンによる振動モータ 131 の駆動など) と特殊振動演出 (例えば可変表示演出制御パターンに含まれる振動制御データによる振動モータ 131 の駆動など) とを実行可能な振動演出実行手段 (例えばステップ AKS203 にて決定された操作部演出制御パターンや可変表示演出制御パターンの振動制御データを用いてステップ S172 の可変表示中演出処理を実行する演出制御用 CPU120 など) と、

前記所定振動演出に伴い前記操作手段を発光させる発光演出 (例えば操作部演出パターンに含まれる発光色によるレバーランプ 9B1 およびボタンランプ 9B2 の発光など) を実行可能な発光演出実行手段 (例えばステップ AKS203 にて決定された操作部演出制御パターンのランプ制御データを用いてステップ S172 の可変表示中演出処理を実行する演出制御用 CPU120 など) と、

遊技の進行に応じて特殊演出 (例えば S プリーチ A のリーチ演出、大当り確定報知、大当り種別抽選など/なお、実施例中においては特殊演出を特定演出と呼ぶこともあるが同一である) を実行可能な特殊演出実行手段 (例えばステップ AKS203 にて決定された可変表示演出制御パターンに基づいてステップ S172 の可変表示中演出処理を実行する演出制御用 CPU120 など) と、を備え、

前記所定振動演出が実行されないときよりも、前記所定振動演出が実行されるときの方が、前記有利状態に制御される割合が高く (例えば操作部演出パターンなどに応じた大当り信頼度など)、

前記所定振動演出に伴う前記発光演出の発光態様と、該所定振動演出が実行されたタイミングとに応じて、前記有利状態に制御される割合が異なり (例えば操作部演出パターンに含まれる発光色と操作部演出パターンの用途に応じた大当り信頼度など)、

前記振動演出実行手段は、前記特殊演出の実行に伴い前記特殊振動演出を実行可能であり (例えば期間 AKZ01~AKZ05 における振動演出の実行など)、前記所定振動演出と、前記特殊振動演出とで振動態様が異なる (例えば振動パターン AKV41~AKV44 とは異なる振動パターン AKV01~AKV03 など) ことを特徴としている。

この特徴によれば、商品性を高めるとともに遊技興趣を向上させることができる。

【0007】

また、後述する発明を実施するための形態には、以下の手段 2 に係る発明が含まれる。従来より遊技機において特開 2007-38019 号公報に示されているような、打球発射ハンドルに振動手段を設ける技術が提案されている。

10

20

30

40

50

【0008】

しかしながら、振動による演出の興趣向上に改善の余地があった。

【0009】

この発明は、上記実状に鑑みてなされたものであり、振動による演出を実行する場合に遊技興趣を向上させる遊技機の提供を目的とする。

【0010】

(2) 上記目的を達成するため、他の発明に係る遊技機は、遊技者にとって有利な有利状態(例えば大当り遊技状態など)に制御可能な遊技機(例えばパチンコ遊技機1など)であって、遊技者が操作可能な操作手段(例えばスティックコントローラ31A、プッシュボタン31Bなど)と、前記操作手段が振動する振動演出として、所定振動演出(例えば操作部演出パターンに含まれる振動パターンによる振動モータ131の駆動など)と特殊振動演出(例えば可変表示演出制御パターンに含まれる振動制御データによる振動モータ131の駆動など)とを実行可能な振動演出実行手段(例えばステップAKS203にて決定された操作部演出制御パターンや可変表示演出制御パターンの振動制御データを用いてステップS172の可変表示中演出処理を実行する演出制御用CPU120など)と、前記所定振動演出に伴い前記操作手段を発光させる発光演出(例えば操作部演出パターンに含まれる発光色によるレバーランプ9B1およびボタンランプ9B2の発光など)を実行可能な発光演出実行手段(例えばステップAKS203にて決定された操作部演出制御パターンのランプ制御データを用いてステップS172の可変表示中演出処理を実行する演出制御用CPU120など)と、遊技の進行に応じて特定演出(例えばSPリーチAのリーチ演出、大当り確定報知、大当り種別抽選など)を実行可能な特定演出実行手段(例えばステップAKS203にて決定された可変表示演出制御パターンに基づいてステップS172の可変表示中演出処理を実行する演出制御用CPU120など)と、を備え、前記所定振動演出が実行されないときよりも、前記所定振動演出が実行されるときの方が、前記有利状態に制御される割合が高く(例えば操作部演出パターンなどに応じた大当り信頼度など)、前記所定振動演出に伴う前記発光演出の発光態様と、該所定振動演出が実行されたタイミングとに応じて、前記有利状態に制御される割合が異なり(例えば操作部演出パターンに含まれる発光色と操作部演出パターンの用途に応じた大当り信頼度など)、前記振動演出実行手段は、前記特定演出の実行に伴い前記特殊振動演出を実行可能であり(例えば期間AKZ01~AKZ05における振動演出の実行など)、前記所定振動演出と、前記特殊振動演出とで振動態様が異なる(例えば振動パターンAKV41~AKV44とは異なる振動パターンAKV01~AKV03など)。

このような構成によれば、振動演出の振動態様や発光演出の発光態様、振動演出の実行タイミングに注目させて、遊技興趣を向上させることができる。

【0011】

尚、本発明は、本発明の請求項に記載された発明特定事項のみを有するものであって良いし、本発明の請求項に記載された発明特定事項とともに該発明特定事項以外の構成を有するものであっても良い。

【図面の簡単な説明】

【0012】

【図1】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図2】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の背面斜視図である。

【図3】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図4】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図5】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。

【図6】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図7】表示結果判定テーブルを示す説明図である。

【図8】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図9】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図10-1】パチンコ遊技機の正面図である。

10

20

30

40

50

- 【図10-2】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。
- 【図10-3】可動体ユニットの概略図である。
- 【図10-4】(A), (B)は、演出制御コマンドを例示する図である。
- 【図10-5】各乱数を示す説明図である。
- 【図10-6】(A)は、表示結果判定テーブル1を示す説明図であり、(B)は、表示結果判定テーブル2を示す説明図である。
- 【図10-7】(A)は、大当たり種別判定テーブルの構成例を示す図であり、(B)は、各種大当たりの内容を示す図である。
- 【図10-8】変動パターンを例示する図である。
- 【図10-9】可変表示結果と変動パターンと関係について示す説明図である。
- 【図10-10】遊技制御用データ保持エリアの構成例を示すブロック図である。
- 【図10-11】(A)は、演出制御用データ保持エリアの構成例を示すブロック図であり、(B)は、始動入賞時受信コマンドバッファの構成例を示す図である。
- 【図10-12】始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図10-13】入賞時乱数値判定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図10-14】コマンド解析処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図10-15】先読予告設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図10-16】先読予告演出の実行の有無と表示パターンの決定割合を示す図である。
- 【図10-17】第1保留記憶表示エリア及び第2保留記憶表示エリアの更新例を示す図である。
- 【図10-18】可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図10-19】可変表示中演出処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図10-20】可変表示制御タイマと可動体制御タイマの説明図である。
- 【図10-21】スーパーリーチ α 1大当たり、スーパーリーチ α 2大当たりの可変表示におけるタイミングチャートである。
- 【図10-22】スーパーリーチ α 1はずれ、スーパーリーチ α 2はずれの可変表示におけるタイミングチャートである。
- 【図10-23】スーパーリーチ β 1大当たり、スーパーリーチ β 2大当たりの可変表示におけるタイミングチャートである。
- 【図10-24】スーパーリーチ β 1はずれ、スーパーリーチ β 2はずれの可変表示におけるタイミングチャートである。
- 【図10-25】各拡大表示期間における可動体示唆動作の有無と画像拡大率を示す図である。
- 【図10-26】(A)は各可動体動作示唆演出の演出態様を示す図であり、(B)は各可動体動作演出の演出態様を示す図である。
- 【図10-27】画像表示装置におけるリーチ演出までの演出態様を示す図である。
- 【図10-28】画像表示装置におけるリーチ演出の演出態様を示す図である。
- 【図10-29】画像表示装置におけるリーチ演出の演出態様を示す図である。
- 【図10-30】画像表示装置におけるリーチ演出の演出態様を示す図である。
- 【図10-31】画像表示装置におけるリーチ演出の演出態様を示す図である。
- 【図10-32】画像表示装置におけるリーチ演出の演出態様を示す図である。
- 【図10-33】画像表示装置におけるリーチ演出の演出態様を示す図である。
- 【図10-34】画像表示装置におけるリーチ演出の演出態様を示す図である。
- 【図10-35】画像表示装置におけるリーチ演出の演出態様を示す図である。
- 【図10-36】変形例での画像表示装置におけるリーチ演出の演出態様を示す図である。
- 【図10-37】変形例での画像表示装置におけるリーチ演出の演出態様を示す図である。
- 【図11-1】可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図11-2】停止図柄決定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図11-3】設定示唆演出実行決定テーブルに関する設定例を示す図である。
- 【図11-4】設定示唆パターンに関する構成例や設定例を示す図である。

10

20

30

40

50

- 【図 1 1 - 5】可変表示中演出処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 1 1 - 6】設定示唆演出の実行例を示す図である。
- 【図 1 2 - 1】特徴部 1 0 S Hに係るパチンコ遊技機の正面図である。
- 【図 1 2 - 2】特徴部 1 0 S Hに係るパチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板等を示す構成図である。
- 【図 1 2 - 3】特徴部 1 0 S Hに係る可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 1 2 - 4】振動演出の内容と大当り信頼度の一例を示す説明図である。
- 【図 1 2 - 5】振動演出と視線誘導演出の実行タイミングと演出期間の一例を示す図である。
- 【図 1 2 - 6】振動演出と視線誘導演出の演出動作例を示す図である。
- 【図 1 2 - 7】振動演出と視線誘導演出の演出動作例を示す図である。
- 【図 1 3 - 1】特徴部 4 8 A K ~ 5 0 A Kに関する演出装置の構成例を示す図である。
- 【図 1 3 - 2】操作部演出パターンと特定連動演出を実行する場合の設定例を示す図である。
- 【図 1 3 - 3】振動パターンの設定内容を示す図である。
- 【図 1 3 - 4】振動および発光による演出の実行例を示す図である。
- 【図 1 3 - 5】連続演出パターンの設定例を示す図である。
- 【図 1 3 - 6】先読予告設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 1 3 - 7】可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 1 3 - 8】演出制御パターンの構成例を示す図である。
- 【図 1 3 - 9】操作部演出を実行可能なタイミングの設定例を示す図である。
- 【図 1 3 - 1 0】操作部演出の制御例を示す図である。
- 【図 1 3 - 1 1】操作部演出の制御例を示す図である。
- 【図 1 3 - 1 2】操作部演出の制御例を示す図である。
- 【図 1 3 - 1 3】操作部演出の制御例を示す図である。
- 【図 1 3 - 1 4】操作部演出の制御例を示す図である。
- 【図 1 3 - 1 5】操作部演出の制御例を示す図である。
- 【図 1 3 - 1 6】遊技効果ランプを発光させる演出の実行例を示す図である。
- 【図 1 3 - 1 7】特定連動演出を実行可能な演出期間の設定例を示す図である。
- 【図 1 3 - 1 8】リーチ演出が実行される場合の演出実行例を示す図である。
- 【図 1 3 - 1 9】リーチ演出が実行される場合の演出実行例を示す図である。
- 【図 1 3 - 2 0】リーチ演出が実行される場合の演出実行例を示す図である。
- 【図 1 3 - 2 1】楽曲再生実行例を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0 0 1 3】

(基本説明)

まず、パチンコ遊技機 1 の基本的な構成及び制御（一般的なパチンコ遊技機の構成及び制御でもある。）について説明する。

【0 0 1 4】

〔形態〕

形態 1 の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

動作可能に設けられた可動体（例えば、第 1 可動体 1 0 9 S G 4 0 1、第 2 可動体 1 0 9 S G 4 0 2 L、第 3 可動体 1 0 9 S G 4 0 2 R）と、

前記可動体を動作させることにより演出結果を報知する特定演出（例えば、可動体動作演出 A や可動体動作演出 B）と、前記特定演出が実行されるよりも前に前記可動体を繰り返し動作させることにより前記特定演出が実行されることを示唆する示唆演出（例えば、可動体動作示唆演出 A や可動体動作示唆演出 B）と、を実行可能な演出実行手段（例えば

10

20

30

40

50

、演出制御用CPU120が図10-19に示す可変表示中演出処理を実行する部分)と、を備え、

前記演出実行手段は、

前記示唆演出を実行するときは前記可動体に対する効果画像を表示しない一方、前記特定演出を実行するときは前記可動体に対する効果画像を表示し(例えば、図10-32～図10-35に示すように、可動体動作示唆演出Bの実行中は、画像表示装置5において爆発のエフェクト画像109SG005Bを表示しない一方で、可動体動作演出Bの実行中は、画像表示装置5において爆発のエフェクト画像109SG005Bを表示する部分)、

前記示唆演出を実行しているときに特定画像を表示するとともに、該特定画像を徐々に拡大表示し(例えば、図10-32及び図10-34に示すように、スーパーリーチβ1のリーチ演出中であれば味方キャラクタBと敵キャラクタAとを表示し、これら味方キャラクタBと敵キャラクタAを拡大表示していく部分と、スーパーリーチβ2のリーチ演出中であれば味方キャラクタBと敵キャラクタBを表示し、これら味方キャラクタBと敵キャラクタBを拡大表示していく部分)、

前記特定画像を徐々に拡大表示しているときは、該特定画像に対する効果画像を表示可能であり(例えば、図10-32及び図10-34に示すように、拡大表示期間中に画像表示装置5においてエフェクト画像109SG005Xを表示する部分)、

前記特定画像は第1特定画像と該第1特定画像とは異なる第2特定画像とを含み、前記第1特定画像が表示されるときと前記第2特定画像が表示されるときとで有利状態に制御される割合が異なり(例えば、図10-9に示すように、リーチ演出中に味方キャラクタBと敵キャラクタBが表示されるスーパーリーチβ2の可変表示は、リーチ演出中に味方キャラクタBと敵キャラクタAが表示されるスーパーリーチβ1の可変表示よりも大当り遊技状態に制御される割合が高い部分)、

前記演出実行手段による前記可動体の制御周期は、前記特定画像および前記効果画像の更新周期と異なる(例えば、第1可動体109SG401、第2可動体109SG402L、第3可動体109SG402Rの移動制御周期は1msであるのに対して、画像表示装置5に表示される演出画像の更新周期は33msである部分)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、効果画像によって特定画像の拡大表示や可動体の演出動作をより一層目立たせることができるので、遊技興趣を向上できる。

【0015】

形態2の遊技機は、形態1に記載の遊技機であって、

前記拡大表示における拡大速度が、該拡大表示における第1タイミングと該第1タイミングよりも後の第2タイミングとで異なり(例えば、図10-21～図10-24に示すように、第1拡大表示期間と第2拡大表示期間とで拡大速度が異なる部分)、

前記示唆演出における前記可動体の動作速度は、前記第1タイミングと前記第2タイミングとで同一である(例えば、図10-21～図10-24に示すように、第1拡大表示期間と第2拡大表示期間とで可動体109SG401の動作速度が同一である部分)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、拡大表示の演出効果を向上できるとともに、可動体の動作に関する制御負荷を低減できる。

【0016】

形態3の遊技機は、形態1または形態2に記載の遊技機であって、

前記第2タイミングの後において前記特定画像が拡大しない非拡大期間(例えば、図10-21～図10-24に示すように、拡大表示期間の終了タイミングから可動体動作演出またははずれ報知演出の開始タイミングまでの期間)を有し、

前記非拡大期間における表示態様は、該非拡大期間となる直前における表示態様と異なる(例えば、変形例109SG-2として、拡大表示期間終了後は、画像表示装置5において特定の演出の表示やエフェクト画像の表示等を行うことで、拡大表示期間終了直前に

10

20

30

40

50

おける画像表示装置 5 での画像の表示態様と異ならせる部分)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、非拡大期間であることを認識し易くできる。

【0017】

形態 4 の遊技機は、形態 2 または形態 3 に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記可動体の繰り返し動作が終了した後においても前記特定画像を徐々に拡大表示可能であって（例えば、図 10-21～図 10-24 に示す第 3 拡大表示期間において拡大表示を実行する部分）、

前記第 2 タイミングの拡大速度は、前記第 1 タイミングの拡大速度よりも遅く（例えば、図 10-21～図 10-24 に示すように、第 2 拡大表示期間は第 1 拡大表示期間よりも拡大速度が遅い部分）、

前記可動体の繰り返し動作が終了した後における前記拡大表示の拡大速度は、前記第 2 タイミングの拡大速度よりも遅い速度である（例えば、図 10-21～図 10-24 に示すように、第 3 拡大表示期間は第 2 拡大表示期間よりも拡大速度が遅い部分）

この特徴によれば、可動体の繰り返し動作が終了しても特定画像の拡大表示が継続されるので、遊技興趣を向上できる。

【0018】

形態 5 の遊技機は、形態 1～形態 4 に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

有利状態に制御されることを予告する予告演出（例えば、先読み予告演出）を実行可能であって、

前記特定画像を徐々に拡大表示しているときには前記予告演出の実行を制限する（例えば、図 10-21～図 10-24 に示すように、拡大表示期間を含むリーチ演出中は先読み予告演出の実行を制限する部分）

ことを特徴とする手段 1～手段 4 のいずれかに記載の遊技機。

この特徴によれば、予告演出の実行によって特定画像への遊技者の注目が低下してしまうことを防ぐことができる。

【0019】

形態 6 の遊技機は、形態 1～形態 5 に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記示唆演出において前記可動体を動作させるときと前記特定演出において前記可動体を動作させるときとで前記特定画像の視認性が異なる（例えば、図 10-32 及び図 10-34 に示すように、可動体動作示唆演出 B の実行中は遊技者がリーチ演出を視認可能であるが、図 10-33 及び図 10-35 に示すように、可動体動作演出 B の実行中は、画像表示装置 5 において爆発のエフェクト画像 109SG005B が表示されることによってリーチ演出の視認性が低下する部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可動体の動作状態に応じて特定画像の視認性が変化するので、示唆演出の動作であるのか特定演出の動作であるのかを解り易くできるとともに、可動体と特定画像との注目度合いを調整できる。

【0020】

形態 7 の遊技機は、形態 1～形態 6 に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記可動体に対する第 1 効果画像と前記特定画像に対する第 2 効果画像とを表示可能であって（例えば、変形例 109SG-3 において、画像表示装置 5 では、可動体の動作に応じた爆発のエフェクト画像 109SG005B とバトル演出の進行に応じたエフェクト画像の両方を表示可能な部分）、

前記第 1 効果画像と前記第 2 効果画像の大きさが異なる（例えば、変形例 109SG-3 において、可動体の動作に応じた爆発のエフェクト画像 109SG005B とバトル演出の進行に応じたエフェクト画像との大きさを異ならせる部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可動体と特定画像との違いに対応した適切な大きさの効果画像を表

10

20

30

40

50

示できる。

【0021】

形態8の遊技機は、形態1～形態7に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記可動体に対する第1効果画像と前記特定画像に対する第2効果画像とを表示可能であって（例えば、変形例109SG-3において、画像表示装置5では、可動体の動作に応じた爆発のエフェクト画像109SG005Bとバトル演出の進行に応じたエフェクト画像の両方を表示可能な部分）、

前記第1効果画像の画像透過度と前記第2効果画像の画像透過度とが異なる（例えば、変形例109SG-3において、可動体の動作に応じた爆発のエフェクト画像109SG005Bとバトル演出の進行に応じたエフェクト画像との画像透過度を異ならせる部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可動体と特定画像との違いに対応した適切な画像透過度の効果画像を表示できる。

【0022】

形態9の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

動作可能に設けられた可動体（例えば、第1可動体109SG401、第2可動体109SG402L、第3可動体109SG402R）と、

前記可動体を動作させることにより演出結果を報知する特定演出（例えば、可動体動作演出Aや可動体動作演出B）と、前記特定演出が実行されるよりも前に前記可動体を繰り返し動作させることにより前記特定演出が実行されることを示唆する示唆演出（例えば、可動体動作示唆演出Aや可動体動作示唆演出B）と、を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が図10-19に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、を備え、

前記演出実行手段は、

前記特定演出を実行しているときに、特定画像を表示可能であり（例えば、図10-32及び図10-34に示すように、スーパーリーチβ1のリーチ演出中であれば味方キャラクタBと敵キャラクタAとを表示し、スーパーリーチβ2のリーチ演出中であれば味方キャラクタBと敵キャラクタBを表示する部分）、

前記特定演出における前記可動体に動作を開始させるタイミングよりも所定期間前に前記示唆演出における前記可動体の動作を終了させ（例えば、図10-21及び図10-23に示すように、可動体動作演出の実行開始よりも期間T3前に可動体動作示唆演出を終了する部分）、

前記所定期間の前後で、異なる種類の演出音を出力可能であり（例えば、図10-21及び図10-23に示すように、可動体動作示唆演出の実行中は、スピーカ8L、8RからBGM、SE、動作示唆音を出力する一方で、可動体動作演出の実行中はスピーカ8L、8RからBGM、SE、大当り報知音を出力する部分）、

前記所定期間となる直前において出力されていた演出音の種類よりも前記所定期間中における演出音の種類の方が少なく（例えば、図10-21及び図10-23に示すように、期間T3中は、スピーカ8L、8RからSEのみが出力される部分）、

前記特定画像は第1特定画像と該第1特定画像とは異なる第2特定画像とを含み、前記第1特定画像が表示されるときと前記第2特定画像が表示されるときとで有利状態に制御される割合が異なり（例えば、図10-9に示すように、リーチ演出中に味方キャラクタBと敵キャラクタBが表示されるスーパーリーチβ2の可変表示は、リーチ演出中に味方キャラクタBと敵キャラクタAが表示されるスーパーリーチβ1の可変表示よりも大当り遊技状態に制御される割合が高い部分）、

前記演出実行手段による前記可動体の制御周期は、前記特定画像の更新周期と異なる（例えば、第1可動体109SG401、第2可動体109SG402L、第3可動体109SG402Rの移動制御周期は1msであるのに対して、画像表示装置5に表示される

10

20

30

40

50

演出画像の更新周期は33msである部分)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可動体が動作してしない所定期間の前後において演出音の種類が変化していることを認識し易くできる。

【0023】

形態10の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

動作可能に設けられた可動体（例えば、第1可動体109SG401、第2可動体109SG402L、第3可動体109SG402R）と、

前記可動体を動作させることにより演出結果を報知する特定演出（例えば、可動体動作演出Aや可動体動作演出B）と、前記特定演出が実行されるよりも前に前記可動体を繰り返し動作させることにより前記特定演出が実行されることを示唆する示唆演出（例えば、可動体動作示唆演出Aや可動体動作示唆演出B）と、を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が図10-19に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、を備え、

前記演出実行手段は、

前記特定演出を実行しているときに、特定画像を表示可能であり（例えば、図10-32及び図10-34に示すように、スーパーリーチβ1のリーチ演出中であれば味方キャラクタBと敵キャラクタAとを表示し、スーパーリーチβ2のリーチ演出中であれば味方キャラクタBと敵キャラクタBを表示する部分）、

前記特定演出における前記可動体に動作を開始させるタイミングよりも所定期間前に前記示唆演出における前記可動体の動作を終了させ（例えば、図10-21及び図10-23に示すように、可動体動作演出の実行開始よりも期間T3前に可動体動作示唆演出を終了する部分）、

前記所定期間は、前記可動体に繰り返し動作させる1の単位動作の実行期間よりも長い期間であって、前記示唆演出において前記可動体を繰り返し動作させる期間よりも短い期間であり（例えば、図10-21～図10-24に示すように、期間T3は、第1可動体109SG401の退避位置と示唆位置との間での1回の往復移動に要する期間T1よりも長い期間である部分）、

前記特定演出における前記可動体の動作期間は、前記示唆演出において前記可動体を繰り返し動作させる期間よりも長い期間であり（例えば、図10-21～図10-24に示すように、期間T3は、可動体動作示唆演出を実行する期間T2よりも短い期間である部分）、

前記特定画像は第1特定画像と該第1特定画像とは異なる第2特定画像とを含み、前記第1特定画像が表示されるときと前記第2特定画像が表示されるときとで有利状態に制御される割合が異なり（例えば、図10-9に示すように、リーチ演出中に味方キャラクタBと敵キャラクタBが表示されるスーパーリーチβ2の可変表示は、リーチ演出中に味方キャラクタBと敵キャラクタAが表示されるスーパーリーチβ1の可変表示よりも大当り遊技状態に制御される割合が高い部分）、

前記演出実行手段による前記可動体の制御周期は、前記特定画像の更新周期と異なる（例えば、第1可動体109SG401、第2可動体109SG402L、第3可動体109SG402Rの移動制御周期は1msであるのに対して、画像表示装置5に表示される演出画像の更新周期は33msである部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定演出における動作が示唆演出における動作と誤認されてしまうことを防ぐことができるとともに、示唆の期間が示唆対象の特定演出における可動体の動作期間よりも長くなってしまふことによる興趣の低下も防ぐことができる。

【0024】

形態11の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

動作可能に設けられた可動体（例えば、第 1 可動体 1 0 9 S G 4 0 1、第 2 可動体 1 0 9 S G 4 0 2 L、第 3 可動体 1 0 9 S G 4 0 2 R）と、

前記可動体を動作させることにより演出結果を報知する特定演出（例えば、可動体動作演出 A や可動体動作演出 B）と、前記特定演出が実行されるよりも前に前記可動体を繰り返し動作させることにより前記特定演出が実行されることを示唆する示唆演出（例えば、可動体動作示唆演出 A や可動体動作示唆演出 B）と、を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が図 1 0 - 1 9 に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、を備え、

10

前記演出実行手段は、

前記特定演出を実行しているときに、特定画像を表示可能であり（例えば、図 1 0 - 3 2 及び図 1 0 - 3 4 に示すように、スーパーリーチ β 1 のリーチ演出中であれば味方キャラクタ B と敵キャラクタ A とを表示し、スーパーリーチ β 2 のリーチ演出中であれば味方キャラクタ B と敵キャラクタ B を表示する部分）、

前記特定演出における前記可動体に動作を開始させるタイミングよりも所定期間前に前記示唆演出における前記可動体の動作を終了させ（例えば、図 1 0 - 2 1 及び図 1 0 - 2 3 に示すように、可動体動作演出の実行開始よりも期間 T 3 前に可動体動作示唆演出を終了する部分）、

20

前記所定期間中において少なくとも背景画像の視認性が低い第 1 低視認状態とし（例えば、変形例 1 0 9 S G - 4 として、可動体動作示唆演出及び拡大表示期間が終了してから可動体動作演出またははずれ報知演出の開始タイミングまでの期間では、画像表示装置 5 におけるコントラストや輝度を拡大表示期間が終了するよりも前よりも低い第 1 低視認状態とする部分）、

前記所定期間後に前記可動体に動作を開始させるときにおいては前記第 1 低視認状態よりも視認性がさらに低い第 2 低視認状態とし（例えば、変形例 1 0 9 S G 0 4 として、画像表示装置 5 におけるコントラストや輝度を前記第 1 低視認状態から更に低い第 2 低視認状態とすることにより、味方キャラクタと敵キャラクタの視認性をより一層低下させる部分）、

30

前記特定画像は第 1 特定画像と該第 1 特定画像とは異なる第 2 特定画像とを含み、前記第 1 特定画像が表示されるときと前記第 2 特定画像が表示されるときとで有利状態に制御される割合が異なり（例えば、図 1 0 - 9 に示すように、リーチ演出中に味方キャラクタ B と敵キャラクタ B が表示されるスーパーリーチ β 2 の可変表示は、リーチ演出中に味方キャラクタ B と敵キャラクタ A が表示されるスーパーリーチ β 1 の可変表示よりも大当り遊技状態に制御される割合が高い部分）、

前記演出実行手段による前記可動体の制御周期は、前記特定画像の更新周期と異なる（例えば、第 1 可動体 1 0 9 S G 4 0 1、第 2 可動体 1 0 9 S G 4 0 2 L、第 3 可動体 1 0 9 S G 4 0 2 R の移動制御周期は 1 m s であるのに対して、画像表示装置 5 に表示される演出画像の更新周期は 3 3 m s である部分）

ことを特徴としている。

40

この特徴によれば、所定期間であることを認識しやすくとともに、特定演出における可動体の動作への注目を高めることができる。

【 0 0 2 5 】

形態 1 2 に記載の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

動作可能に設けられた可動体（例えば、第 1 可動体 1 0 9 S G 4 0 1、第 2 可動体 1 0 9 S G 4 0 2 L、第 3 可動体 1 0 9 S G 4 0 2 R）と、

前記可動体を動作させることにより演出結果を報知する特定演出（例えば、可動体動作演出 A や可動体動作演出 B）と、前記特定演出が実行されるよりも前に前記可動体を繰り返し

50

返し動作させることにより前記特定演出が実行されることを示唆する示唆演出（例えば、可動体動作示唆演出 A や可動体動作示唆演出 B）と、を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 120 が図 10-19 に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、を備え、

前記演出実行手段は、

前記特定演出を実行しているときと、前記示唆演出を実行しているときに特定画像を表示するとともに、前記示唆演出の実行中に前記特定画像を徐々に拡大表示可能であり（例えば、図 10-32 及び図 10-34 に示すように、スーパーリーチ $\beta 1$ のリーチ演出中であれば味方キャラクタ B と敵キャラクタ A とを表示し、これら味方キャラクタ B と敵キャラクタ A を拡大表示していく部分と、スーパーリーチ $\beta 2$ のリーチ演出中であれば味方キャラクタ B と敵キャラクタ B を表示し、これら味方キャラクタ B と敵キャラクタ B を拡大表示していく部分）、

前記特定演出における前記可動体に動作を開始させるタイミングよりも所定期間前に前記示唆演出における前記可動体の動作を終了させ（例えば、図 10-21 及び図 10-23 に示すように、可動体動作演出の実行開始よりも期間 T3 前に可動体動作示唆演出を終了する部分）、

前記特定画像を徐々に拡大表示する前に前記可動体の動作を開始させ（例えば、変形例 109SG-1 に示すように、味方キャラクタと敵キャラクタの拡大表示を開始するよりも前のタイミングから可動体動作示唆演出を実行する部分）、

前記特定画像は第 1 特定画像と該第 1 特定画像とは異なる第 2 特定画像とを含み、前記第 1 特定画像が表示されるときと前記第 2 特定画像が表示されるときとで有利状態に制御される割合が異なり（例えば、図 10-9 に示すように、リーチ演出中に味方キャラクタ B と敵キャラクタ B が表示されるスーパーリーチ $\beta 2$ の可変表示は、リーチ演出中に味方キャラクタ B と敵キャラクタ A が表示されるスーパーリーチ $\beta 1$ の可変表示よりも大当り遊技状態に制御される割合が高い部分）、

前記演出実行手段による前記可動体の制御周期は、前記特定画像の更新周期と異なる（例えば、第 1 可動体 109SG401、第 2 可動体 109SG402L、第 3 可動体 109SG402R の移動制御周期は 1ms であるのに対して、画像表示装置 5 に表示される演出画像の更新周期は 33ms である部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定期間であることを認識しやすくとともに、示唆演出における可動体の繰り返し動作への注目を高めることができる。

【0026】

形態 13 の遊技機は、形態 9 ～ 形態 12 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記可動体は、発光可能な発光部（例えば、可動体 LED 109SG495）を有し、

前記演出実行手段は、前記所定期間において前記発光部を非発光状態に制御する（例えば、図 10-21 ～ 図 10-24 に示すように、第 3 拡大表示期間の終了から可動体動作演出またははずれ報知演出の開始までの期間において可動体 LED 109SG495 を消灯する部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可動体が動作していない所定期間であることを認識し易くできる。

【0027】

形態 14 の遊技機は、形態 1 ～ 形態 13 に記載の遊技機であって、

前記可動体は、第 1 可動体（例えば、第 1 可動体 109SG401）と該第 1 可動体とは個別に動作可能な第 2 可動体（例えば、第 2 可動体 109SG402L と第 3 可動体 109SG402R）とを含み、

前記演出実行手段は、

前記示唆演出の繰り返し動作においては前記第 1 可動体または前記第 2 可動体のいずれか一方のみを動作させ（例えば、図 10-32 及び図 10-34 に示すように、可動体動作示唆演出 B では、第 1 可動体 109SG401 のみを動作させる部分）、

前記特定演出の動作においては、前記第1可動体と前記第2可動体との双方を動作させる（例えば、図10-33及び図10-35に示すように、可動体動作演出Bでは、第1可動体109SG401、第2可動体109SG402L、第3可動体109SG402Rの全てを動作させる部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可動体の動作が、示唆演出の動作であるのか特定演出の動作であるのかを区別し易くできる。

【0028】

形態15の遊技機は、形態1～形態14に記載の遊技機であって、

前記可動体は、発光可能な発光部（例えば、可動体LED109SG495）を有し、

前記演出実行手段は、

前記特定画像を徐々に拡大表示しているときにおいては前記発光部を第1輝度にて発光させ（例えば、図10-21～図10-24に示すように、第1拡大表示期間、第2拡大表示期間、第3拡大表示期間では可動体LED109SG495を輝度C1にて発光させる部分）、

前記特定演出において少なくとも演出結果が報知される期間においては前記発光部を前記第1輝度よりも高輝度の第2輝度にて発光させる（例えば、図10-21及び図10-23に示すように、可動体動作演出の実行中は可動体LED109SG495を輝度C1よりも高輝度である輝度C2にて発光させる部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、演出結果が示される期間であることを認識し易くなるとともに、該期間の興趣も向上できる。

【0029】

形態16の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

動作可能に設けられた可動体（例えば、第1可動体109SG401、第2可動体109SG402L、第3可動体109SG402R）と、

前記可動体を動作させることにより演出結果を報知する特定演出（例えば、可動体動作演出Aや可動体動作演出B）と、前記特定演出が実行されるよりも前に前記可動体を繰り返し動作させることにより前記特定演出が実行されることを示唆する示唆演出（例えば、可動体動作示唆演出Aや可動体動作示唆演出B）と、を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が図10-19に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、を備え、

前記演出実行手段は、

前記特定演出を実行しているときと、前記示唆演出を実行しているとき特定画像を表示するとともに、前記示唆演出の実行中に前記特定画像を徐々に拡大表示可能であり、（例えば、図10-32及び図10-34に示すように、スーパーリーチβ1のリーチ演出中であれば味方キャラクタBと敵キャラクタAとを表示し、これら味方キャラクタBと敵キャラクタAを拡大表示していく部分と、スーパーリーチβ2のリーチ演出中であれば味方キャラクタBと敵キャラクタBを表示し、これら味方キャラクタBと敵キャラクタBを拡大表示していく部分）

前記示唆演出において前記可動体を動作させているときに、前記特定演出において、前記可動体を動作させているときに表示される演出画像とは異なる種類の演出画像を表示可能であって（例えば、変形例109SG-5として、可動体動作演出の実行中と可動体動作演出の実行中とでは、画像表示装置5において異なる演出画像を表示する部分）、

前記示唆演出において、前記可動体を動作させているときに表示される演出画像の種類数は、前記特定演出において前記可動体を動作させているときに表示される演出画像の種類数よりも多く（例えば、変形例109SG-5として、可動体動作示唆演出の実行中に画像表示装置5にて表示される演出画像の種類数を、可動体動作演出の実行中に画像表示

10

20

30

40

50

装置 5 にて表示される演出画像の種類数よりも多くする部分)、

前記特定画像は第 1 特定画像と該第 1 特定画像とは異なる第 2 特定画像とを含み、前記第 1 特定画像が表示されるときと前記第 2 特定画像が表示されるときとで有利状態に制御される割合が異なり(例えば、図 10-9 に示すように、リーチ演出中に味方キャラクタ B と敵キャラクタ B が表示されるスーパーリーチ $\beta 2$ の可変表示は、リーチ演出中に味方キャラクタ B と敵キャラクタ A が表示されるスーパーリーチ $\beta 1$ の可変表示よりも大当たり遊技状態に制御される割合が高い部分)、

前記演出実行手段による前記可動体の制御周期は、前記特定画像の更新周期と異なる(例えば、第 1 可動体 109SG401、第 2 可動体 109SG402L、第 3 可動体 109SG402R の移動制御周期は 1ms であるのに対して、画像表示装置 5 に表示される演出画像の更新周期は 33ms である部分)

10

ことを特徴としている。

この特徴によれば、動作が繰り返される示唆演出時において、多種類の演出画像が表示されるようになるので、示唆演出時における興趣を向上できる。

【0030】

形態 17 の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当たり遊技状態)に制御可能な遊技機(例えば、パチンコ遊技機 1)であって、

動作可能に設けられた可動体(例えば、第 1 可動体 109SG401、第 2 可動体 109SG402L、第 3 可動体 109SG402R)と、

20

前記可動体を動作させることにより演出結果を報知する特定演出(例えば、可動体動作演出 A や可動体動作演出 B)と、前記特定演出が実行されるよりも前に前記可動体を繰り返し動作させることにより前記特定演出が実行されることを示唆する示唆演出(例えば、可動体動作示唆演出 A や可動体動作示唆演出 B)と、を実行可能な演出実行手段(例えば、演出制御用 CPU 120 が図 10-19 に示す可変表示中演出処理を実行する部分)と、を備え、

前記演出実行手段は、

前記示唆演出において、前記可動体の動作に対応した示唆動作対応画像を表示可能であり(例えば、変形例 109SG-6 として、可動体動作示唆演出の実行中は、画像表示装置 5 において該可動体動作示唆演出に対応する可動体動作示唆演出対応画像を表示する部分)、

30

前記特定演出において、前記可動体の動作に対応した演出動作対応画像を表示可能であり(例えば、変形例 109SG-6 として、可動体動作演出の実行中は、画像表示装置 5 において該可動体動作演出に対応する可動体動作演出対応画像として、前記可動体動作示唆演出対応画像とは異なる画像を表示する部分)、

前記示唆動作対応画像が表示される期間は、前記演出動作対応画像が表示される期間と異なり(例えば、変形例 109SG-6 として、可動体動作示唆演出対応画像の表示期間と可動体動作演出対応画像の表示期間を異ならせる部分)、

前記特定画像は第 1 特定画像と該第 1 特定画像とは異なる第 2 特定画像とを含み、前記第 1 特定画像が表示されるときと前記第 2 特定画像が表示されるときとで有利状態に制御される割合が異なり(例えば、図 10-9 に示すように、リーチ演出中に味方キャラクタ B と敵キャラクタ B が表示されるスーパーリーチ $\beta 2$ の可変表示は、リーチ演出中に味方キャラクタ B と敵キャラクタ A が表示されるスーパーリーチ $\beta 1$ の可変表示よりも大当たり遊技状態に制御される割合が高い部分)、

40

前記演出実行手段による前記可動体の制御周期は、前記特定画像の更新周期と異なる(例えば、第 1 可動体 109SG401、第 2 可動体 109SG402L、第 3 可動体 109SG402R の移動制御周期は 1ms であるのに対して、画像表示装置 5 に表示される演出画像の更新周期は 33ms である部分)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、示唆動作対応画像と演出動作対応画像の表示期間を、可動体の各動

50

作に対応した期間とすることができる。

【0031】

形態18の遊技機は、形態17に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記演出動作対応画像を表示するときには、視認性を低下させた低視認状態に制御する（例えば、変形例109SG-6として、画像表示装置5において可動体動作演出対応画像を表示するとき、画像表示装置5のコントラストや輝度を低下させることによって、可動体動作演出対応画像の視認性を低下させる部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定演出において動作する可動体への注目を高めることができる。

【0032】

形態19の遊技機は、形態17または形態18に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記示唆動作対応画像を表示する期間においては該示唆動作対応画像に対応する示唆動作対応音を出力可能であり（例えば、変形例109SG-6として、画像表示装置5において可動体動作示唆演出対応画像を表示するときは、スピーカ8L8Rから該可動体動作示唆演出対応画像に対応する可動体動作示唆演出対応音を出力する部分）、

前記演出動作対応画像を表示する期間においては前記示唆動作対応音とは異なる演出音であって前記演出動作対応画像に対応する演出動作対応音を出力可能である（例えば、変形例109SG-6として、画像表示装置5において可動体動作演出対応画像を表示するときは、スピーカ8L8Rから該可動体動作演出対応画像に対応する可動体動作演出対応音を出力する部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、表示される各対応画像に応じた音を出力することができる。

【0033】

形態20の遊技機は、形態17～形態19のいずれかに記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記特定演出における前記可動体の動作開始タイミングよりも前に前記演出動作対応画像を表示する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定演出における可動体の動作が開始されることへの期待感を高めることができるとともに、該可動体の動作への注目もより高めることができる。

【0034】

形態21の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

動作可能に設けられた可動体（例えば、第1可動体109SG401、第2可動体109SG402L、第3可動体109SG402R）と、

前記可動体を動作させることにより演出結果を報知する特定演出（例えば、可動体動作演出A）と、前記特定演出が実行されるよりも前に特別画像を表示することによって該可動体を動作させることなく前記特定演出が実行されることを示唆する示唆演出（例えば、画像表示装置5において、速度V1にて複数の星型のエフェクト画像109SG005Sが速度V1にて可動体109SG401に向けて移動する可動体動作示唆演出A）と、を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が図10-19に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

を備え、

前記演出実行手段は、

前記示唆演出において、前記特別画像を第1速度で前記可動体へ近接させる態様にて表示し（例えば、図10-28及び図10-30に示すように、可動体動作演出Aの実行時は、画像表示装置5において、複数の星型のエフェクト画像109SG005Sが速度V1にて第1可動体109SG401に向けて移動するように表示される部分）、

前記特定演出において、前記特別画像を前記可動体から前記第1速度よりも速い第2

10

20

30

40

50

速度にて離間する態様にて表示し（例えば、図10-29及び図10-31に示すように、可動体動作演出Aの実行時は、画像表示装置5において、複数の星型のエフェクト画像109SG005Sが速度V2にて第1可動体109SG401から画像表示装置5の端縁に向けて移動するように表示される部分）、

前記特別画像の表示期間においては、少なくとも背景画像を視認性の低い低視認状態にて表示し（例えば、図10-28及び図10-30に示すように、可動体動作演出Aの実行中は、味方キャラクタAと敵キャラクタAまたは敵キャラクタBの画像が第1拡大表示期間以前よりも低コントラストで表示される部分）、

前記特定演出を実行しているときに、特定画像を表示可能であり（例えば、図10-28及び図10-30に示すように、スーパーリーチ α 1のリーチ演出中であれば味方キャラクタAと敵キャラクタAとを表示し、スーパーリーチ α 2のリーチ演出中であれば味方キャラクタAと敵キャラクタBを表示する部分）、

前記特定画像は第1特定画像と該第1特定画像とは異なる第2特定画像とを含み、前記第1特定画像が表示されるときと前記第2特定画像が表示されるときとで有利状態に制御される割合が異なり（例えば、図10-9に示すように、リーチ演出中に味方キャラクタBと敵キャラクタBが表示されるスーパーリーチ β 2の可変表示は、リーチ演出中に味方キャラクタBと敵キャラクタAが表示されるスーパーリーチ β 1の可変表示よりも大当たり遊技状態に制御される割合が高い部分）、

前記演出実行手段による前記可動体の制御周期は、前記特別画像の更新周期と異なる（例えば、第1可動体109SG401、第2可動体109SG402L、第3可動体109SG402Rの移動制御周期は1msであるのに対して、画像表示装置5に表示される演出画像の更新周期は33msである部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別画像を目立たせることができるとともに、該特別画像の移動によって可動体に注目させることができるため、可動体の動作による演出効果を高めることができるので、遊技興趣を向上できる。

【0035】

形態22の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

動作可能に設けられた可動体（例えば、第1可動体109SG401、第2可動体109SG402L、第3可動体109SG402R）と、

前記可動体を動作させることにより演出結果を報知する特定演出（例えば、可動体動作演出A）と、前記特定演出が実行されるよりも前に前記可動体に第1速度にて徐々に近接する特別画像を表示することによって該可動体を動作させることなく前記特定演出が実行されることを示唆する示唆演出（例えば、画像表示装置5において、速度V1にて複数の星型のエフェクト画像109SG005Sが速度V1にて可動体109SG401に向けて移動する可動体動作演出A）と、を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が図10-19に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

を備え、

前記演出実行手段は、

前記示唆演出において、前記特別画像を第1速度で繰り返し作用させる態様にて表示し（例えば、図10-28及び図10-30に示すように、可動体動作演出Aの実行時は、画像表示装置5において、複数の星型のエフェクト画像109SG005Sが速度V1にて第1可動体109SG401に向けて移動するように表示される部分）、

前記特定演出において、前記特別画像を前記可動体から前記第1速度よりも速い第2速度にて離間する態様にて表示し（例えば、図10-29及び図10-31に示すように、可動体動作演出Aの実行時は、画像表示装置5において、複数の星型のエフェクト画像109SG005Sが速度V2にて第1可動体109SG401から画像表示装置5の端縁に向けて移動するように表示される部分）、

10

20

30

40

50

前記特別画像の表示期間においては、該特別画像以外の演出画像を視認性の低い低視認状態にて表示し（例えば、図10-28及び図10-30に示すように、可動体動作演出Aの実行中は、味方キャラクタAと敵キャラクタAまたは敵キャラクタBの画像が第1拡大表示期間以前よりも低コントラストで表示される部分）、

前記特定演出を実行しているときに、特定画像を表示可能であり（例えば、図10-28及び図10-30に示すように、スーパーリーチ α 1のリーチ演出中であれば味方キャラクタAと敵キャラクタAとを表示し、スーパーリーチ β 2のリーチ演出中であれば味方キャラクタAと敵キャラクタBを表示する部分）、

前記特定画像は第1特定画像と該第1特定画像とは異なる第2特定画像とを含み、前記第1特定画像が表示されるときと前記第2特定画像が表示されるときとで有利状態に制御される割合が異なり（例えば、図10-9に示すように、リーチ演出中に味方キャラクタBと敵キャラクタBが表示されるスーパーリーチ β 2の可変表示は、リーチ演出中に味方キャラクタBと敵キャラクタAが表示されるスーパーリーチ β 1の可変表示よりも大当り遊技状態に制御される割合が高い部分）、

前記演出実行手段による前記可動体の制御周期は、前記特別画像の更新周期と異なる（例えば、第1可動体109SG401、第2可動体109SG402L、第3可動体109SG402Rの移動制御周期は1msであるのに対して、画像表示装置5に表示される演出画像の更新周期は33msである部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別画像を目立たせることができるとともに、該特別画像の移動によって可動体に注目させることができるため、可動体の動作による演出効果を高めることができるので、遊技興趣を向上できる。

【0036】

形態23の遊技機は、形態21または形態22に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記特定演出における前記可動体の動作開始タイミング直前の所定期間においては前記特別画像を非表示とする（図10-28（F）及び図10-30（F）に示すように、可動体動作演出Aまたははずれ報知演出の実行前は、画像表示装置5において星型のエフェクト画像109SG005Sを表示しない部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別画像が非表示とされることで、可動体の動作が開始されることを認識し易くできる。

【0037】

形態24の遊技機は、形態21～形態23のいずれかに記載の遊技機であって、

前記第1速度は所定範囲の速度であって、該所定範囲内において前記特別画像の近接に応じて前記第1速度が変化し（例えば、変形例109SG-7に示すように、速度V1を所定の範囲内で可変とする部分）、

前記第2速度は、前記所定範囲の最大速度よりも速い速度である（例えば、変形例109SG-7に示すように、可動体動作演出Aの実行時の複数の星型のエフェクト画像109SG005Sの速度V2については、速度V1の最大速度よりも速い速度である部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別画像の移動速度が変化するので、遊技興趣を向上できる。

【0038】

形態25の遊技機は、形態21～形態24のいずれかに記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記可動体の繰り返し動作または前記特別画像の動作に対応する複数の動作効果音を出力可能であり（例えば、スピーカ8L、8Rから出力される動作示唆音や大当り報知音として0複数の音を出力可能な部分）、

出力タイミングに応じて異なる動作効果音を出力可能である（例えば、動作示唆音や大当り報知音の出力開始タイミングを複数設け、いずれのタイミングで動作示唆音や大当り報知音の出力が開始されるかに応じてスピーカ8L、8Rから異なる音を出力可能な部

10

20

30

40

50

分)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可動体の繰り返し動作または特別画像の動作が実行されていることを認識し易くできるとともに、出力されるタイミングに応じて動作効果音が変化するので遊技興趣を向上できる。

【0039】

(パチンコ遊技機1の構成等)

図1は、パチンコ遊技機1の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。パチンコ遊技機(遊技機)1は、大別して、遊技盤面を構成する遊技盤(ゲージ盤)2と、遊技盤2を支持固定する遊技機用枠(台枠)3とから構成されている。遊技盤2には、遊技領域が形成され、この遊技領域には、遊技媒体としての遊技球が、所定の打球発射装置から発射されて打ち込まれる。

【0040】

なお、特別図柄の「可変表示」とは、例えば、複数種類の特別図柄を変動可能に表示することである(後述の他の図柄についても同じ)。変動としては、複数の図柄の更新表示、複数の図柄のスクロール表示、1以上の図柄の変形、1以上の図柄の拡大／縮小などがある。特別図柄や後述の普通図柄の変動では、複数種類の特別図柄又は普通図柄が更新表示される。後述の飾り図柄の変動では、複数種類の飾り図柄がスクロール表示又は更新表示されたり、1以上の飾り図柄が変形や拡大／縮小されたりする。なお、変動には、ある図柄を点滅表示する態様も含まれる。可変表示の最後には、表示結果として所定の特別図柄が停止表示(導出または導出表示などともいう)される(後述の他の図柄の可変表示についても同じ)。なお、可変表示を変動表示、変動と表現する場合がある。

【0041】

なお、第1特別図柄表示装置4Aにおいて可変表示される特別図柄を「第1特図」ともいい、第2特別図柄表示装置4Bにおいて可変表示される特別図柄を「第2特図」ともいう。また、第1特図を用いた特図ゲームを「第1特図ゲーム」といい、第2特図を用いた特図ゲームを「第2特図ゲーム」ともいう。なお、特別図柄の可変表示を行う特別図柄表示装置は1種類であってもよい。

【0042】

遊技盤2における遊技領域の中央付近には画像表示装置5が設けられている。画像表示装置5は、例えばLCD(液晶表示装置)や有機EL(Electro Luminescence)等から構成され、各種の演出画像を表示する。画像表示装置5は、プロジェクタおよびスクリーンから構成されていてもよい。画像表示装置5には、各種の演出画像が表示される。

【0043】

例えば、画像表示装置5の画面上では、第1特図ゲームや第2特図ゲームと同期して、特別図柄とは異なる複数種類の装飾識別情報としての飾り図柄(数字などを示す図柄など)の可変表示が行われる。ここでは、第1特図ゲームまたは第2特図ゲームに同期して、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて飾り図柄が可変表示(例えば上下方向のスクロール表示や更新表示)される。なお、同期して実行される特図ゲームおよび飾り図柄の可変表示を総称して単に可変表示ともいう。

【0044】

画像表示装置5の画面上には、実行が保留されている可変表示に対応する保留表示や、実行中の可変表示に対応するアクティブ表示を表示するための表示エリアが設けられていてもよい。保留表示およびアクティブ表示を総称して可変表示に対応する可変表示対応表示ともいう。

【0045】

保留されている可変表示の数は保留記憶数ともいう。第1特図ゲームに対応する保留記憶数を第1保留記憶数、第2特図ゲームに対応する保留記憶数を第2保留記憶数ともいう。第1保留記憶数と第2保留記憶数との合計を合計保留記憶数ともいう。

【0046】

10

20

30

40

50

遊技盤 2 の所定位置には、複数の L E D を含んで構成された第 1 保留表示器 2 5 A と第 2 保留表示器 2 5 B とが設けられている。第 1 保留表示器 2 5 A は、L E D の点灯個数によって、第 1 保留記憶数を表示する。第 2 保留表示器 2 5 B は、L E D の点灯個数によって、第 2 保留記憶数を表示する。

【 0 0 4 7 】

画像表示装置 5 の下方には入賞球装置 6 A が設けられており、該入賞球装置 6 A の右側方には、可変入賞球装置 6 B が設けられている。

【 0 0 4 8 】

入賞球装置 6 A は、例えば所定の玉受部材によって常に遊技球が進入可能な一定の開放状態に保たれる第 1 始動入賞口を形成する。第 1 始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば 3 個）の賞球が払い出されるとともに、第 1 特図ゲームが開始され得る。

【 0 0 4 9 】

可変入賞球装置 6 B（普通電動役物）は、ソレノイド 8 1（図 3 参照）によって閉鎖状態と開放状態とに変化する第 2 始動入賞口を形成する。可変入賞球装置 6 B は、例えば、一対の可動翼片を有する電動チューリップ型役物を備え、ソレノイド 8 1 がオフ状態であるときに可動翼片が垂直位置となることにより、当該可動翼片の先端が入賞球装置 6 A に近接し、第 2 始動入賞口に遊技球が進入しない閉鎖状態になる（第 2 始動入賞口が閉鎖状態になるともいう。）。その一方で、可変入賞球装置 6 B は、ソレノイド 8 1 がオン状態であるときに可動翼片が傾動位置となることにより、第 2 始動入賞口に遊技球が進入できる開放状態になる（第 2 始動入賞口が開放状態になるともいう。）。第 2 始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば 3 個）の賞球が払い出されるとともに、第 2 特図ゲームが開始され得る。なお、可変入賞球装置 6 B は、閉鎖状態と開放状態とに変化するものであればよく、電動チューリップ型役物を備えるものに限定されない。

【 0 0 5 0 】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 に示す例では、遊技領域の左下方 3 箇所と可変入賞球装置 6 B の上方 1 箇所）には、所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる一般入賞口 1 0 が設けられる。この場合には、一般入賞口 1 0 のいずれかに進入したときには、所定個数（例えば 1 0 個）の遊技球が賞球として払い出される。

【 0 0 5 1 】

入賞球装置 6 A と可変入賞球装置 6 B との間には、大入賞口を有する特別可変入賞球装置 7 が設けられている。特別可変入賞球装置 7 は、ソレノイド 8 2（図 3 参照）によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する特定領域としての大入賞口を形成する。

【 0 0 5 2 】

一例として、特別可変入賞球装置 7 では、大入賞口扉用（特別電動役物用）のソレノイド 8 2 がオフ状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を閉鎖状態として、遊技球が大入賞口に進入（通過）できなくなる。その一方で、特別可変入賞球装置 7 では、大入賞口扉用のソレノイド 8 2 がオン状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を開放状態として、遊技球が大入賞口に進入しやすくなる。

【 0 0 5 3 】

大入賞口に遊技球が進入したときには、所定個数（例えば 1 4 個）の遊技球が賞球として払い出される。大入賞口に遊技球が進入したときには、例えば第 1 始動入賞口や第 2 始動入賞口および一般入賞口 1 0 に遊技球が進入したときよりも多くの賞球が払い出される。

【 0 0 5 4 】

一般入賞口 1 0 を含む各入賞口に遊技球が進入することを「入賞」ともいう。特に、始動口（第 1 始動入賞口、第 2 始動入賞口）への入賞を始動入賞ともいう。

【 0 0 5 5 】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 に示す例では、遊技領域の左下方）には、普通図柄表示器 2 0 が設けられている。一例として、普通図柄表示器 2 0 は、7 セグメントの L E D などからなり、特別図柄とは異なる複数種類の普通識別情報としての普通図柄の可変表示を行う

10

20

30

40

50

。普通図柄は、「0」～「9」を示す数字や「ー」などの点灯パターンなどにより表される。普通図柄には、LEDを全て消灯したパターンが含まれてもよい。このような普通図柄の可変表示は、普図ゲームともいう。

【0056】

画像表示装置5の右方には、遊技球が通過可能な通過ゲート41が設けられている。遊技球が通過ゲート41を通過したことに基づき、普図ゲームが実行される。

【0057】

普通図柄表示器20の下方には、普図保留表示器25Cが設けられている。普図保留表示器25Cは、例えば4個のLEDを含んで構成され、実行が保留されている普図ゲームの数である普図保留記憶数をLEDの点灯個数により表示する。

10

【0058】

遊技盤2の表面には、上記の構成以外にも、遊技球の流下方向や速度を変化させる風車および多数の障害釘が設けられている。遊技領域の最下方には、いずれの入賞口にも進入しなかった遊技球が取り込まれるアウト口が設けられている。

【0059】

遊技機用枠3の左右上部位置には、効果音等を再生出力するためのスピーカ8L、8Rが設けられている。遊技機用枠3における画像表示装置5の上方位置にはメインランプ9aが設けられており、該メインランプ9aの左右には、遊技領域を包囲するように枠ランプ9bが設けられている。更に、遊技盤2における特別可変入賞球装置7の近傍位置にはアタッカランプ9cが設けられている。

20

【0060】

遊技盤2の所定位置（図1では画像表示装置5の上方位置）には、演出に応じて動作する可動体32が設けられている。また、可動体32には、可動体ランプ9dが設けられている。該可動体ランプ9dと前述したメインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9cとは纏めて遊技効果ランプ9と呼称する場合がある。尚、これらメインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9dは、LEDを含んで構成されている。

【0061】

遊技機用枠3の右下部位置には、遊技球を打球発射装置により遊技領域に向けて発射するために遊技者等によって操作される打球操作ハンドル（操作ノブ）30が設けられている。

30

【0062】

遊技領域の下方における遊技機用枠3の所定位置には、賞球として払い出された遊技球や所定の球貸機により貸し出された遊技球を、打球発射装置へと供給可能に保持（貯留）する打球供給皿（上皿）が設けられている。尚、遊技機用枠3には、上皿とは別に、上皿満タン時に賞球が払い出される払出部（打球供給皿）を設けてもよい。

【0063】

遊技領域の下方における遊技機用枠3の所定位置には、遊技者が把持して傾倒操作が可能なスティックコントローラ31Aが取り付けられている。スティックコントローラ31Aには、遊技者が押下操作可能なトリガボタンが設けられている。スティックコントローラ31Aに対する操作は、コントローラセンサユニット35A（図3参照）により検出される。

40

【0064】

遊技領域の下方における遊技機用枠3の所定位置には、遊技者が押下操作などにより所定の指示操作を可能なプッシュボタン31Bが設けられている。プッシュボタン31Bに対する操作は、プッシュセンサ35B（図3参照）により検出される。

【0065】

パチンコ遊技機1では、遊技者の動作（操作等）を検出する検出手段として、スティックコントローラ31Aやプッシュボタン31Bが設けられるが、これら以外の検出手段が設けられていてもよい。

50

【0066】

図2は、パチンコ遊技機1の背面斜視図である。パチンコ遊技機1の背面には、基板ケース201に収納された主基板11が搭載されている。主基板11には、設定キー51や設定切替スイッチ52が設けられている。設定キー51は、設定変更状態または設定確認状態に切り替えるための錠スイッチとして機能する。設定切替スイッチ52は、設定変更状態において大当りの当選確率や出玉率等の設定値を変更するための設定スイッチとして機能する。設定キー51や設定切替スイッチ52は、例えば電源基板17の所定位置といった、主基板11の外部に取り付けられてもよい。

【0067】

主基板11の背面中央には、表示モニタ29が配置され、表示モニタ29の側方には表示切替スイッチ31が配置されている。表示モニタ29は、例えば7セグメントのLED表示装置を用いて、構成されていけばよい。表示モニタ29および表示切替スイッチ31は、遊技機用枠3を開放した状態で遊技盤2の裏面側を視認した場合に、主基板11を視認する際の正面に配置されている。

【0068】

表示モニタ29は、例えば連比や役比、ベースなどの入賞情報を表示可能である。連比は、賞球合計数のうち大入賞口（アタッカー）への入賞による賞球数が占める割合である。役比は、賞球合計数のうち第2始動入賞口（電チュー）への入賞による賞球数と大入賞口（アタッカー）への入賞による賞球数が占める割合である。ベースは、打ち出した遊技球数に対する賞球合計数が占める割合である。設定変更状態や設定確認状態であるときに、表示モニタ29は、パチンコ遊技機1における設定値を表示可能である。表示モニタ29は、設定変更状態や設定確認状態であるときに、変更や確認の対象となる設定値などを表示可能であればよい。

【0069】

設定キー51や設定切替スイッチ52は、遊技機用枠3を閉鎖した状態であるときに、パチンコ遊技機1の正面側から操作が不可能となっている。遊技機用枠3には、ガラス窓を有するガラス扉枠3aが回動可能に設けられ、ガラス扉枠3aにより遊技領域を開閉可能に構成されている。ガラス扉枠3aを閉鎖したときに、ガラス窓を通して遊技領域を透視可能である。

【0070】

パチンコ遊技機1において、縦長の方形枠状に形成された外枠1aの右端部には、セキュリティカバー50Aが取り付けられている。セキュリティカバー50Aは、遊技機用枠3を閉鎖したときに、設定キー51や設定切替スイッチ52を含む基板ケース201の右側部を、背面側から被覆する。セキュリティカバー50Aは、短片50Aaおよび長片50Abを含む略L字状の部材であり、透明性を有する合成樹脂により構成されていけばよい。

【0071】

（遊技の進行の概略）

パチンコ遊技機1が備える打球操作ハンドル30への遊技者による回転操作により、遊技球が遊技領域に向けて発射される。遊技球が通過ゲート41を通過すると、普通図柄表示器20による普図ゲームが開始される。なお、前回の普図ゲームの実行中の期間等に遊技球が通過ゲート41を通過した場合（遊技球が通過ゲート41を通過したが当該通過に基づく普図ゲームを直ちに実行できない場合）には、当該通過に基づく普図ゲームは所定の上限数（例えば4）まで保留される。

【0072】

この普図ゲームでは、特定の普通図柄（普図当り図柄）が停止表示されれば、普通図柄の表示結果が「普図当り」となる。その一方、確定普通図柄として、普図当り図柄以外の普通図柄（普図ハズレ図柄）が停止表示されれば、普通図柄の表示結果が「普図ハズレ」となる。「普図当り」となると、可変入賞球装置6Bを所定期間開放状態とする開放制御が行われる（第2始動入賞口が開放状態になる）。

【0073】

入賞球装置6Aに形成された第1始動入賞口に遊技球が進入すると、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図ゲームが開始される。

【0074】

可変入賞球装置6Bに形成された第2始動入賞口に遊技球が進入すると、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図ゲームが開始される。

【0075】

なお、特図ゲームの実行中の期間や、後述する大当り遊技状態や小当り遊技状態に制御されている期間に、遊技球が始動入賞口へ進入（入賞）した場合（始動入賞が発生したが当該始動入賞に基づく特図ゲームを直ちに実行できない場合）には、当該進入に基づく特図ゲームは所定の上限数（例えば4）までその実行が保留される。

10

【0076】

特図ゲームにおいて、確定特別図柄として特定の特別図柄（大当り図柄、例えば「7」、後述の大当り種別に応じて実際の図柄は異なる。）が停止表示されれば、「大当り」となり、大当り図柄とは異なる所定の特別図柄（小当り図柄、例えば「2」）が停止表示されれば、「小当り」となる。また、大当り図柄や小当り図柄とは異なる特別図柄（ハズレ図柄、例えば「-」）が停止表示されれば「ハズレ」となる。

【0077】

特図ゲームでの表示結果が「大当り」になった後には、遊技者にとって有利な有利状態として大当り遊技状態に制御される。特図ゲームでの表示結果が「小当り」になった後には、小当り遊技状態に制御される。

20

【0078】

大当り遊技状態では、特別可変入賞球装置7により形成される大入賞口が所定の態様で開放状態となる。当該開放状態は、所定期間（例えば29秒間や1.8秒間）の経過タイミングと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数（例えば9個）に達するまでのタイミングと、のうちのいずれか早いタイミングまで継続される。前記所定期間は、1ラウンドにおいて大入賞口を開放することができる上限期間であり、以下、開放上限期間ともいう。このように大入賞口が開放状態となる1のサイクルをラウンド（ラウンド遊技）という。大当り遊技状態では、当該ラウンドが所定の上限回数（15回や2回）に達するまで繰り返し実行可能となっている。

30

【0079】

大当り遊技状態においては、遊技者は、遊技球を大入賞口に進入させることで、賞球を得ることができる。従って、大当り遊技状態は、遊技者にとって有利な状態である。大当り遊技状態におけるラウンド数が多い程、また、開放上限期間が長い程遊技者にとって有利となる。

【0080】

なお、「大当り」には、大当り種別が設定されている。例えば、大入賞口の開放態様（ラウンド数や開放上限期間）や、大当り遊技状態後の遊技状態（通常状態、時短状態、確変状態など）を複数種類用意し、これらに応じて大当り種別が設定されている。大当り種別として、多くの賞球を得ることができる大当り種別や、賞球の少ない大当り種別、または、ほとんど賞球を得ることができない大当り種別が設けられていてもよい。

40

【0081】

小当り遊技状態では、特別可変入賞球装置7により形成される大入賞口が所定の開放態様で開放状態となる。例えば、小当り遊技状態では、一部の大当り種別のときの大当り遊技状態と同様の開放態様（大入賞口の開放回数が上記ラウンド数と同じであり、かつ、大入賞口の閉鎖タイミングも同じ等）で大入賞口が開放状態となる。なお、大当り種別と同様に、「小当り」にも小当り種別を設けてもよい。

【0082】

大当り遊技状態が終了した後は、上記大当り種別に応じて、時短状態や確変状態に制御されることがある。

50

【0083】

時短状態では、平均的な特図変動時間（特図を変動させる期間）を通常状態よりも短縮させる制御（時短制御）が実行される。時短状態では、平均的な普図変動時間（普図を変動させる期間）を通常状態よりも短縮させたり、普図ゲームで「普図当り」となる確率を通常状態よりも向上させる等により、第2始動入賞口に遊技球が進入しやすくなる制御（高開放制御、高ベース制御）も実行される。時短状態は、特別図柄（特に第2特別図柄）の変動効率が向上する状態であるので、遊技者にとって有利な状態である。

【0084】

確変状態（確率変動状態）では、時短制御に加えて、表示結果が「大当り」となる確率が通常状態よりも高くなる確変制御が実行される。確変状態は、特別図柄の変動効率が向上することに加えて「大当り」となりやすい状態であるので、遊技者にとってさらに有利な状態である。

10

【0085】

時短状態や確変状態は、所定回数の特図ゲームが実行されたことと、次回の大当り遊技状態が開始されたこと等といった、いずれか1つの終了条件が先に成立するまで継続する。所定回数の特図ゲームが実行されたことが終了条件となるものを、回数切り（回数切り時短、回数切り確変等）ともいう。

【0086】

通常状態とは、遊技者にとって有利な大当り遊技状態等の有利状態、時短状態、確変状態等の特別状態以外の遊技状態のことであり、普図ゲームにおける表示結果が「普図当り」となる確率および特図ゲームにおける表示結果が「大当り」となる確率などのパチンコ遊技機1が、パチンコ遊技機1の初期設定状態（例えばシステムリセットが行われた場合のように、電源投入後に所定の復帰処理を実行しなかったとき）と同一に制御される状態である。

20

【0087】

確変制御が実行されている状態を高確状態、確変制御が実行されていない状態を低確状態ともいう。時短制御が実行されている状態を高ベース状態、時短制御が実行されていない状態を低ベース状態ともいう。これらを組み合わせて、時短状態は低確高ベース状態、確変状態は高確高ベース状態、通常状態は低確低ベース状態などともいわれる。高確状態かつ低ベース状態は高確低ベース状態ともいう。

30

【0088】

小当り遊技状態が終了した後は、遊技状態の変更が行われず、特図ゲームの表示結果が「小当り」となる以前の遊技状態に継続して制御される（但し、「小当り」発生時の特図ゲームが、上記回数切りにおける上記所定回数目の特図ゲームである場合には、当然遊技状態が変更される）。なお、特図ゲームの表示結果として「小当り」がなくてもよい。

【0089】

なお、遊技状態は、大当り遊技状態中に遊技球が特定領域（例えば、大入賞口内の特定領域）を通過したことに基づいて、変化してもよい。例えば、遊技球が特定領域を通過したとき、その大当り遊技状態後に確変状態に制御してもよい。

（演出の進行など）

40

【0090】

パチンコ遊技機1では、遊技の進行に応じて種々の演出（遊技の進行状況を報知したり、遊技を盛り上げたりする演出）が実行される。当該演出について以下説明する。なお、当該演出は、画像表示装置5に各種の演出画像を表示することによって行われるが、当該表示に加えて、または当該表示に代えて、スピーカ8L、8Rからの音声出力、遊技効果ランプ9の点灯や消灯、可動体32の動作、あるいは、これらの一部または全部を含む任意の演出装置を用いた演出として行われてもよい。

【0091】

遊技の進行に応じて実行される演出として、画像表示装置5に設けられた「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rでは、第1特図ゲームまたは第2特図

50

ゲームが開始されることに伴って、飾り図柄の変表示が開始される。第1特図ゲームや第2特図ゲームにおいて表示結果（確定特別図柄ともいう。）が停止表示されるタイミングでは、飾り図柄の変表示の表示結果となる確定飾り図柄（3つの飾り図柄の組合せ）も停止表示（導出）される。

【0092】

飾り図柄の変表示が開始されてから終了するまでの期間では、飾り図柄の変表示の態様が所定のリーチ態様となる（リーチが成立する）ことがある。ここで、リーチ態様とは、画像表示装置5の画面上にて停止表示された飾り図柄が後述の大当たり組合せの一部を構成しているときに未だ停止表示されていない飾り図柄については変表示が継続している態様などのことである。

【0093】

また、飾り図柄の変表示中に上記リーチ態様となったことに伴ってリーチ演出が実行される。パチンコ遊技機1では、演出態様に依って表示結果（特図ゲームの表示結果や飾り図柄の変表示の表示結果）が「大当たり」となる割合（大当たり信頼度、大当たり期待度とも呼ばれる。）が異なる複数種類のリーチ演出が実行される。リーチ演出には、例えば、ノーマルリーチと、ノーマルリーチよりも大当たり信頼度の高いスーパーリーチと、がある。

【0094】

特図ゲームの表示結果が「大当たり」となるときには、画像表示装置5の画面上において、飾り図柄の変表示の表示結果として、予め定められた大当たり組合せとなる確定飾り図柄が導出される（飾り図柄の変表示の表示結果が「大当たり」となる）。一例として、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおける所定の有効ライン上に同一の飾り図柄（例えば、「7」等）が揃って停止表示される。

【0095】

大当たり遊技状態の終了後に確変状態に制御される「確変大当たり」である場合には、奇数の飾り図柄（例えば、「7」等）が揃って停止表示され、大当たり遊技状態の終了後に確変状態に制御されない「非確変大当たり（通常大当たり）」である場合には、偶数の飾り図柄（例えば、「6」等）が揃って停止表示されるようにしてもよい。この場合、奇数の飾り図柄を確変図柄、偶数の飾り図柄を非確変図柄（通常図柄）ともいう。非確変図柄でリーチ態様となった後に、最終的に「確変大当たり」となる昇格演出を実行するようにしてもよい。

【0096】

特図ゲームの表示結果が「小当たり」となるときには、画像表示装置5の画面上において、飾り図柄の変表示の表示結果として、予め定められた小当たり組合せとなる確定飾り図柄（例えば、「1 3 5」等）が導出される（飾り図柄の変表示の表示結果が「小当たり」となる）。一例として、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおける所定の有効ライン上にチャンス目を構成する飾り図柄が停止表示される。なお、特図ゲームの表示結果が、一部の大当たり種別（小当たり遊技状態と同様の態様の大当たり遊技状態の大当たり種別）の「大当たり」となるときと、「小当たり」となるときとで、共通の確定飾り図柄が導出表示されてもよい。

【0097】

特図ゲームの表示結果が「ハズレ」となる場合には、飾り図柄の変表示の態様がリーチ態様とならずに、飾り図柄の変表示の表示結果として、非リーチ組合せの確定飾り図柄（「非リーチハズレ」ともいう。）が停止表示される（飾り図柄の変表示の表示結果が「非リーチハズレ」となる）ことがある。また、表示結果が「ハズレ」となる場合には、飾り図柄の変表示の態様がリーチ態様となった後に、飾り図柄の変表示の表示結果として、大当たり組合せでない所定のリーチ組合せ（「リーチハズレ」ともいう）の確定飾り図柄が停止表示される（飾り図柄の変表示の表示結果が「リーチハズレ」となる）こともある。

【0098】

パチンコ遊技機1が実行可能な演出には、上記の変表示対応表示（保留表示やアクテ

10

20

30

40

50

ィブ表示)を表示することにも含まれる。また、他の演出として、例えば、大当り信頼度を予告する予告演出等が飾り図柄の可変表示中に実行される。予告演出には、実行中の可変表示における大当り信頼度を予告する予告演出や、実行前の可変表示(実行が保留されている可変表示)における大当り信頼度を予告する先読予告演出がある。先読予告演出として、可変表示対応表示(保留表示やアクティブ表示)の表示態様を通常とは異なる態様に变化させる演出が実行されるようにしてもよい。

【0099】

また、画像表示装置5において、飾り図柄の可変表示中に飾り図柄を一旦仮停止させた後に可変表示を再開させることで、1回の可変表示を擬似的に複数回の可変表示のように見せる擬似連演出を実行するようにしてもよい。

【0100】

大当り遊技状態中にも、大当り遊技状態を報知する大当り中演出が実行される。大当り中演出としては、ラウンド数を報知する演出や、大当り遊技状態の価値が向上することを示す昇格演出が実行されてもよい。また、小当り遊技状態中にも、小当り遊技状態を報知する小当り中演出が実行される。なお、小当り遊技状態中と、一部の大当り種別(小当り遊技状態と同様の態様の大当り遊技状態の大当り種別で、例えばその後の遊技状態を高確状態とする大当り種別)での大当り遊技状態とで、共通の演出を実行することで、現在が小当り遊技状態中であるか、大当り遊技状態中であるかを遊技者に分からないようにしてもよい。そのような場合であれば、小当り遊技状態の終了後と大当り遊技状態の終了後とで共通の演出を実行することで、高確状態であるか低確状態であるかを識別できないようにしてもよい。

【0101】

また、例えば特図ゲーム等が実行されていないときには、画像表示装置5にデモ(デモンストレーション)画像が表示される(客待ちデモ演出が実行される)。

【0102】

(基板構成)

パチンコ遊技機1には、例えば図3に示すような主基板11、演出制御基板12、音声制御基板13、ランプ制御基板14、中継基板15などが搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機1の背面には、例えば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板などといった、各種の基板が配置されている。さらには、電源基板17も搭載されている。各種制御基板は、導体パターンが形成されて電気部品を実装可能なプリント配線板などの電子回路基板だけでなく、電子回路基板に電気部品が実装されて特定の電氣的機能を実現するように構成された電子回路実装基板を含む概念である。

【0103】

パチンコ遊技機1では、商用電源などの外部電源におけるAC100Vといった交流電源からの電力を、電源基板17により主基板11や演出制御基板12などの各種制御基板を含めた電気部品に供給可能である。電源基板17は、例えば交流(AC)を直流(DC)に変換するための整流回路、所定の直流電圧を特定の直流電圧(例えば直流12Vや直流5Vなど)に変換するための電源回路などを備えている。

【0104】

主基板11は、メイン側の制御基板であり、パチンコ遊技機1における上記遊技の進行(特図ゲームの実行(保留の管理を含む)、普図ゲームの実行(保留の管理を含む)、大当り遊技状態、小当り遊技状態、遊技状態など)を制御する機能を有する。主基板11は、遊技制御用マイクロコンピュータ100、スイッチ回路110、ソレノイド回路111などを有する。

【0105】

主基板11に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ100は、例えば1チップのマイクロコンピュータであり、ROM(Read Only Memory)101と、RAM(Random Access Memory)102と、CPU(Central Processing Unit)103と、乱数回路104と、I/O(Input/Output port)105とを備える。

【0106】

CPU103は、ROM101に記憶されたプログラムを実行することにより、遊技の進行を制御する処理（主基板11の機能を実現する処理）を行う。このとき、ROM101が記憶する各種データ（後述の変動パターン、後述の演出制御コマンド、後述の各種決定を行う際に参照される各種テーブルなどのデータ）が用いられ、RAM102がメインメモリとして使用される。RAM102は、その一部または全部がパチンコ遊技機1に対する電力供給が停止しても、所定期間記憶内容が保存されるバックアップRAMとなっている。なお、ROM101に記憶されたプログラムの全部または一部をRAM102に展開して、RAM102上で実行するようにしてもよい。

【0107】

乱数回路104は、遊技の進行を制御するとき使用される各種の乱数値（遊技用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。遊技用乱数は、CPU103が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。

【0108】

I/O105は、例えば各種信号（後述の検出信号）が入力される入力ポートと、各種信号（第1特別図柄表示装置4A、第2特別図柄表示装置4B、普通図柄表示器20、第1保留表示器25A、第2保留表示器25B、普通図柄表示器25Cなどを制御（駆動）する信号、ソレノイド駆動信号）を送信するための出力ポートとを含んで構成される。

【0109】

スイッチ回路110は、遊技球検出用の各種スイッチ（ゲートスイッチ21、始動口スイッチ（第1始動口スイッチ22Aおよび第2始動口スイッチ22B）、カウントスイッチ23）からの検出信号（遊技球が通過または進入してスイッチがオンになったことを示す検出信号など）を取り込んで遊技制御用マイクロコンピュータ100に伝送する。検出信号の伝送により、遊技球の通過または進入が検出されたことになる。

【0110】

スイッチ回路110には、電源基板17からのリセット信号、電源断信号、クリア信号が取り込まれて遊技制御用マイクロコンピュータ100に伝送される。リセット信号は、遊技制御用マイクロコンピュータ100などの制御回路を動作停止状態とするための動作停止信号であり、電源監視回路、ウォッチドッグタイマ内蔵IC、システムリセットICのいずれかを用いて出力可能であればよい。電源断信号は、パチンコ遊技機1において用いられる所定電源電圧が所定値を超えるとオフ状態となり、所定電源電圧が所定値以下になった期間が電断基準時間以上まで継続したときにオン状態となる。クリア信号は、例えば電源基板17に設けられたクリアスイッチに対する押下操作などに応じてオン状態となる。

【0111】

ソレノイド回路111は、遊技制御用マイクロコンピュータ100からのソレノイド駆動信号（例えば、ソレノイド81やソレノイド82をオンする信号など）を、普通電動役物のソレノイド81や大入賞口扉用のソレノイド82に伝送する。

【0112】

主基板11には、表示モニタ29、表示切替スイッチ31、設定キー51、設定切替スイッチ52、扉開放センサ90が接続されている。扉開放センサ90は、ガラス扉枠3aを含めた遊技機用枠3の開放を検知する。

【0113】

主基板11（遊技制御用マイクロコンピュータ100）は、遊技の進行の制御の一部として、遊技の進行に応じて演出制御コマンド（遊技の進行状況等を指定（通知）するコマンド）を演出制御基板12に供給する。主基板11から出力された演出制御コマンドは、中継基板15により中継され、演出制御基板12に供給される。当該演出制御コマンドには、例えば主基板11における各種の決定結果（例えば、特図ゲームの表示結果（大当たり種別を含む。）、特図ゲームを実行する際に使用される変動パターン（詳しくは後述））

10

20

30

40

50

、遊技の状況（例えば、可変表示の開始や終了、大入賞口の開放状況、入賞の発生、保留記憶数、遊技状態）、エラーの発生等を指定するコマンド等が含まれる。

【0114】

演出制御基板12は、主基板11とは独立したサブ側の制御基板であり、演出制御コマンドを受信し、受信した演出制御コマンドに基づいて演出（遊技の進行に応じた種々の演出であり、可動体32の駆動、エラー報知、電断復旧の報知等の各種報知を含む）を実行する機能を有する。

【0115】

演出制御基板12には、演出制御用CPU120と、ROM121と、RAM122と、表示制御部123と、乱数回路124と、I/O125とが搭載されている。

10

【0116】

演出制御用CPU120は、ROM121に記憶されたプログラムを実行することにより、表示制御部123とともに演出を実行するための処理（演出制御基板12の上記機能を実現するための処理であり、実行する演出の決定等を含む）を行う。このとき、ROM121が記憶する各種データ（各種テーブルなどのデータ）が用いられ、RAM122がメインメモリとして使用される。

【0117】

演出制御用CPU120は、コントローラセンサユニット35Aやプッシュセンサ35Bからの検出信号（遊技者による操作を検出したときに出力される信号であり、操作内容を適宜示す信号）に基づいて演出の実行を表示制御部123に指示することもある。

20

【0118】

表示制御部123は、VDP（Video Display Processor）、CGROM（Character Generator ROM）、VRAM（Video RAM）などを備え、演出制御用CPU120からの演出の実行指示に基づき、演出を実行する。

【0119】

表示制御部123は、演出制御用CPU120からの演出の実行指示に基づき、実行する演出に応じた映像信号を画像表示装置5に供給することで、演出画像を画像表示装置5に表示させる。表示制御部123は、さらに、演出画像の表示に同期した音声出力や、遊技効果ランプ9の点灯／消灯を行うため、音指定信号（出力する音声を指定する信号）を音声制御基板13に供給したり、ランプ信号（ランプの点灯／消灯態様を指定する信号）をランプ制御基板14に供給したりする。また、表示制御部123は、可動体32を動作させる信号を当該可動体32または当該可動体32を駆動する駆動回路に供給する。

30

【0120】

音声制御基板13は、スピーカ8L、8Rを駆動する各種回路を搭載しており、当該音指定信号に基づきスピーカ8L、8Rを駆動し、当該音指定信号が指定する音声をスピーカ8L、8Rから出力させる。

【0121】

ランプ制御基板14は、遊技効果ランプ9を駆動する各種回路を搭載しており、当該ランプ信号に基づき遊技効果ランプ9を駆動し、当該ランプ信号が指定する態様で遊技効果ランプ9を点灯／消灯する。このようにして、表示制御部123は、音声出力、ランプの点灯／消灯を制御する。

40

【0122】

なお、音声出力、ランプの点灯／消灯の制御（音指定信号やランプ信号の供給等）、可動体32の制御（可動体32を動作させる信号の供給等）は、演出制御用CPU120が実行するようにしてもよい。

【0123】

乱数回路124は、各種演出を実行するために使用される各種の乱数値（演出用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。演出用乱数は、演出制御用CPU120が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。

50

【0124】

演出制御基板12に搭載されたI/O125は、例えば主基板11などから伝送された演出制御コマンドを取り込むための入力ポートと、各種信号（映像信号、音指定信号、ランプ信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

【0125】

演出制御基板12、音声制御基板13、ランプ制御基板14といった、主基板11以外の基板をサブ基板ともいう。パチンコ遊技機1のようにサブ基板が機能別に複数設けられていてもよいし、1のサブ基板が複数の機能を有するように構成してもよい。

【0126】

（動作）

次に、パチンコ遊技機1の動作（作用）を説明する。

【0127】

（主基板11の主要な動作）

まず、主基板11における主要な動作を説明する。パチンコ遊技機1に対して電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ100が起動し、CPU103によって遊技制御メイン処理が実行される。図4は、主基板11におけるCPU103が実行する遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

【0128】

図4に示す遊技制御メイン処理において、CPU103は、まず、割込禁止に設定する（ステップS1）。続いて、必要な初期設定を行う（ステップS2）。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス（CTC（カウンタ／タイマ回路）、パラレル出力ポート等）のレジスタ設定、RAM102をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

【0129】

次いで、復旧条件が成立したか否かを判定する（ステップS3）。復旧条件は、クリア信号がオフ状態であり、バックアップデータがあり、バックアップRAMが正常である場合に、成立可能である。パチンコ遊技機1の電力供給が開始されたときに、例えば電源基板17に設けられたクリアスイッチが押下操作されていれば、オン状態のクリア信号が遊技制御用マイクロコンピュータ100に入力される。このようなオン状態のクリア信号が入力されている場合には、ステップS3にて復旧条件が成立していないと判定すればよい。バックアップデータは、遊技制御用のバックアップRAMとなるRAM102に保存可能であればよい。ステップS3では、バックアップデータの有無やデータ誤りの有無などを確認あるいは検査して、復旧条件が成立し得るか否かを判定すればよい。

【0130】

復旧条件が成立した場合には（ステップS3；Yes）、復旧処理（ステップS4）を実行した後に、設定確認処理（ステップS5）を実行する。ステップS4の復旧処理により、RAM102の記憶内容に基づいて作業領域の設定が行われる。RAM102に記憶されたバックアップデータを用いて作業領域を設定することで、電力供給が停止したときの遊技状態に復旧し、例えば特別図柄の変動中であった場合には、停止前の状態から特別図柄の変動を再開可能であればよい。

【0131】

復旧条件が成立しなかった場合には（ステップS3；No）、初期化处理（ステップS6）を実行した後に、設定変更処理（ステップS7）を実行する。ステップS6の初期化处理は、RAM102に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアするクリア処理を含み、クリア処理の実行により作業領域に初期値が設定される。

【0132】

ステップS5の設定確認処理では、予め定められた設定確認条件が成立したか否かを判定する。設定確認条件は、例えば電力供給が開始されたときに、扉開放センサ90からの検出信号がオン状態であるとともに設定キー51がオン操作されている場合に成立する。ステップS5の設定確認処理が実行されるのは、ステップS3において、クリア信号がオフ状態であることを含めた復旧条件が成立した場合である。したがって、設定確認条件が

10

20

30

40

50

成立し得るのは、クリア信号がオフ状態である場合となるので、クリア信号がオフ状態であることも、設定確認条件に含めることができる。

【0133】

ステップS5の設定確認処理において設定確認条件が成立した場合には、パチンコ遊技機1において設定されている設定値を確認可能な設定確認状態となり、主基板11から演出制御基板12に対して、設定確認開始コマンドが送信される。設定確認状態においては、パチンコ遊技機1にて設定されている設定値を表示モニタ29の表示により確認することが可能となっている。設定確認状態を終了するときには、主基板11から演出制御基板12に対して、設定確認終了コマンドが送信される。

【0134】

パチンコ遊技機1が設定確認状態であるときには、パチンコ遊技機1における遊技の進行を停止させる遊技停止状態としてもよい。遊技停止状態であるときには、打球操作ハンドルの操作による遊技球の発射、各種スイッチによる遊技球の検出などが停止され、また、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4B、普通図柄表示器20において、ハズレ図柄などを停止表示したり、ハズレ図柄とは異なる遊技停止状態に対応した表示が行われたりするように制御すればよい。設定確認状態が終了するときには、これに伴う遊技停止状態も終了すればよい。

【0135】

ステップS7の設定変更処理では、予め定められた設定変更条件が成立したか否かを判定する。設定変更条件は、例えば電力供給が開始されたときに、扉開放センサ90からの検出信号がオン状態であるとともに設定キー51がオン操作されている場合に成立する。設定変更条件は、クリア信号がオン状態であることを含んでいてもよい。

【0136】

ステップS7の設定変更処理において設定変更条件が成立した場合には、パチンコ遊技機1において設定されている設定値を変更可能な設定変更状態となり、主基板11から演出制御基板12に対して、設定変更開始コマンドが送信される。設定変更状態においては、表示モニタ29に設定値が表示され、設定切替スイッチ52の操作を検出するごとに表示モニタ29に表示している数値を順次更新して表示する。その後、設定キー51が遊技場の係員などによる操作でオフとなったことに基づいて、表示モニタ29に表示されている設定値をRAM102のバックアップ領域に格納（更新記憶）するとともに、表示モニタ29を消灯させる。設定変更状態を終了するときには、主基板11から演出制御基板12に対して、設定変更終了コマンドが送信される。

【0137】

パチンコ遊技機1が設定変更状態であるときには、設定確認状態であるときと同様に、パチンコ遊技機1を遊技停止状態としてもよい。設定変更状態が終了するときには、これに伴う遊技停止状態も終了すればよい。

【0138】

演出制御基板12側では、設定確認開始コマンドや設定変更開始コマンドを受信すると、設定確認中である旨や設定変更中である旨を報知する制御が行われてもよい。例えば、画像表示装置5において所定の画像を表示したり、スピーカ8L、8Rから所定の音を出力したり、遊技効果ランプ9といった発光部材を所定の態様により発光させたりしてもよい。

【0139】

クリア信号は、例えば電源基板17に設けられたクリアスイッチの押下操作などによりオン状態となる。したがって、電力供給が開始されたときに、扉開放センサ90からの検出信号がオンであるとともに設定キー51がオンである場合には、クリアスイッチがオンであればステップS6の初期化処理とともにステップS7の設定変更処理が実行されて設定変更状態に制御可能となり、クリアスイッチがオフであればステップS4の復旧処理とともにステップS5の設定確認処理が実行されて設定確認状態に制御可能となる。電力供給が開始されたときに、扉開放センサ90からの検出信号がオフである場合、または設定

10

20

30

40

50

キー 5 1 がオフである場合には、クリアスイッチがオンであればステップ S 6 の初期化処理が実行される一方で設定変更状態には制御されず、クリアスイッチがオフであればステップ S 4 の復旧処理が実行される一方で設定確認状態には制御されない。

【 0 1 4 0 】

設定確認処理または設定変更処理を実行した後に、CPU 1 0 3 は、乱数回路 1 0 4 を初期設定する乱数回路設定処理を実行する（ステップ S 8）。そして、所定時間（例えば 2 m s）毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に内蔵されている CTC のレジスタの設定を行い（ステップ S 9）、割込みを許可する（ステップ S 1 0）。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間（例えば 2 m s）ごとに CTC から割込み要求信号が CPU 1 0 3 へ送出され、CPU 1 0 3 は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。

10

【 0 1 4 1 】

こうした遊技制御メイン処理を実行した CPU 1 0 3 は、CTC からの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図 5 のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。図 5 に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、CPU 1 0 3 は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路 1 1 0 を介してゲートスイッチ 2 1、第 1 始動口スイッチ 2 2 A、第 2 始動口スイッチ 2 2 B、カウントスイッチ 2 3 といった各種スイッチからの検出信号の受信の有無を判定する（ステップ S 2 1）。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機 1 の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする（ステップ S 2 2）。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機 1 の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当り情報（大当りの発生回数等を示す情報）、始動情報（始動入賞の回数等を示す情報）、確率変動情報（確変状態となった回数等を示す情報）などのデータを出力する（ステップ S 2 3）。

20

【 0 1 4 2 】

情報出力処理に続いて、主基板 1 1 の側で用いられる遊技用乱数の少なくとも一部をソフトウェアにより更新するための遊技用乱数更新処理を実行する（ステップ S 2 4）。この後、CPU 1 0 3 は、特別図柄プロセス処理を実行する（ステップ S 2 5）。CPU 1 0 3 がタイマ割込み毎に特別図柄プロセス処理を実行することにより、特図ゲームの実行および保留の管理や、大当り遊技状態や小当り遊技状態の制御、遊技状態の制御などが実現される。

30

【 0 1 4 3 】

特別図柄プロセス処理に続いて、普通図柄プロセス処理が実行される（ステップ S 2 6）。CPU 1 0 3 がタイマ割込み毎に普通図柄プロセス処理を実行することにより、ゲートスイッチ 2 1 からの検出信号に基づく（通過ゲート 4 1 に遊技球が通過したことに基づく）普図ゲームの実行および保留の管理や、「普図当り」に基づく可変入賞球装置 6 B の開放制御などを可能にする。普図ゲームの実行は、普通図柄表示器 2 0 を駆動することにより行われ、普図保留表示器 2 5 C を点灯させることにより普図保留数を表示する。

【 0 1 4 4 】

普通図柄プロセス処理を実行した後、遊技制御用タイマ割込み処理の一部として、電断が発生したときの処理、賞球を払い出すための処理等などが行われてもよい。その後、CPU 1 0 3 は、コマンド制御処理を実行する（ステップ S 2 7）。CPU 1 0 3 は、上記各処理にて演出制御コマンドを送信設定することがある。ステップ S 2 7 のコマンド制御処理では、送信設定された演出制御コマンドを演出制御基板 1 2 などのサブ側の制御基板に対して伝送させる処理が行われる。コマンド制御処理を実行した後は、割込みを許可してから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

40

【 0 1 4 5 】

図 6 は、特別図柄プロセス処理として、図 5 に示すステップ S 2 5 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、CPU 1 0 3 は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップ S 1 0 1）。

50

【0146】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、RAM102の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果（大当たり種別を含む）や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読判定する処理が実行されてもよい。保留情報や保留記憶数を記憶した後は、演出制御基板12に始動入賞の発生、保留記憶数、先読判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信するための送信設定が行われる。こうして送信設定された始動入賞時の演出制御コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図4に示すステップS27のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

10

【0147】

ステップS101にて始動入賞判定処理を実行した後、CPU103は、RAM102に設けられた特図プロセスフラグの値に応じて、ステップS110～S120の処理のいずれかを選択して実行する。なお、特別図柄プロセス処理の各処理（ステップS110～S120）では、各処理に対応した演出制御コマンドを演出制御基板12に送信するための送信設定が行われる。

【0148】

ステップS110の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が“0”（初期値）のときに実行される。この特別図柄通常処理では、保留情報の有無などに基づいて、第1特図ゲームまたは第2特図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、特別図柄通常処理では、表示結果決定用の乱数値に基づき、特別図柄や飾り図柄の表示結果を「大当たり」または「小当たり」とするか否かや「大当たり」とする場合の大当たり種別を、その表示結果が導出表示される以前に決定（事前決定）する。さらに、特別図柄通常処理では、決定された表示結果に対応して、特図ゲームにおいて停止表示させる確定特別図柄（大当たり図柄や小当たり図柄、ハズレ図柄のいずれか）が設定される。その後、特図プロセスフラグの値が“1”に更新され、特別図柄通常処理は終了する。なお、第2特図を用いた特図ゲームが第1特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるようにしてもよい（特図2優先消化ともいう）。また、第1始動入賞口および第2始動入賞口への遊技球の入賞順序を記憶し、入賞順に特図ゲームの開始条件を成立させるようにしてもよい（入賞順消化ともいう）。

20

30

【0149】

乱数値に基づき各種の決定を行う場合には、ROM101に格納されている各種のテーブル（乱数値と比較される決定値が決定結果に割り当てられているテーブル）が参照される。主基板11における他の決定、演出制御基板12における各種の決定についても同じである。演出制御基板12においては、各種のテーブルがROM121に格納されている。

【0150】

ステップS111の変動パターン設定処理は、特図プロセスフラグの値が“1”のときに実行される。この変動パターン設定処理には、表示結果を「大当たり」または「小当たり」とするか否かの事前決定結果等に基づき、変動パターン決定用の乱数値を用いて変動パターンを複数種類のいずれかに決定する処理などが含まれている。変動パターン設定処理では、変動パターンを決定したときに、特図プロセスフラグの値が“2”に更新され、変動パターン設定処理は終了する。

40

【0151】

変動パターンは、特図ゲームの実行時間（特図変動時間）（飾り図柄の可変表示の実行時間でもある）や、飾り図柄の可変表示の態様（リーチの有無等）、飾り図柄の可変表示中の演出内容（リーチ演出の種類等）を指定するものであり、可変表示パターンとも呼ばれる。

【0152】

ステップS112の特別図柄変動処理は、特図プロセスフラグの値が“2”のときに実行

50

される。この特別図柄変動処理には、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにおいて特別図柄を変動させるための設定を行う処理や、その特別図柄が変動を開始してからの経過時間を計測する処理などが含まれている。また、計測された経過時間が変動パターンに対応する特図変動時間に達したか否かの判定も行われる。そして、特別図柄の変動を開始してからの経過時間が特図変動時間に達したときには、特図プロセスフラグの値が“3”に更新され、特別図柄変動処理は終了する。

【0153】

ステップS113の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が“3”のときに実行される。この特別図柄停止処理には、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の表示結果となる確定特別図柄を停止表示（導出）させるための設定を行う処理が含まれている。そして、表示結果が「大当たり」である場合には特図プロセスフラグの値が“4”に更新される。その一方で、大当たりフラグがオフであり、表示結果が「小当たり」である場合には、特図プロセスフラグの値が“8”に更新される。また、表示結果が「ハズレ」である場合には、特図プロセスフラグの値が“0”に更新される。表示結果が「小当たり」または「ハズレ」である場合、時短状態や確変状態に制御されているときであって、回数切りの終了成立する場合には、遊技状態も更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、特別図柄停止処理は終了する。

10

【0154】

ステップS114の大当たり開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“4”のときに実行される。この大当たり開放前処理には、表示結果が「大当たり」となったことなどに基づき、大当たり遊技状態においてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。大入賞口を開放状態とするときには、大入賞口扉用のソレノイド82に対してソレノイド駆動信号を供給する処理が実行される。このときには、例えば大当たり種別がいずれであるかに対応して、大入賞口を開放状態とする開放上限期間や、ラウンドの上限実行回数を設定する。これらの設定が終了すると、特図プロセスフラグの値が“5”に更新され、大当たり開放前処理は終了する。

20

【0155】

ステップS115の大当たり開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“5”のときに実行される。この大当たり開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間やカウントスイッチ23によって検出された遊技球の個数などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口扉用のソレノイド82に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理などを実行した後、特図プロセスフラグの値が“6”に更新し、大当たり開放中処理を終了する。

30

【0156】

ステップS116の大当たり開放後処理は、特図プロセスフラグの値が“6”のときに実行される。この大当たり開放後処理には、大入賞口を開放状態とするラウンドの実行回数が設定された上限実行回数に達したか否かを判定する処理や、上限実行回数に達した場合に大当たり遊技状態を終了させるための設定を行う処理などが含まれている。そして、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達していないときには、特図プロセスフラグの値が“5”に更新される一方、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達したときには、特図プロセスフラグの値が“7”に更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、大当たり解放後処理は終了する。

40

【0157】

ステップS117の大当たり終了処理は、特図プロセスフラグの値が“7”のときに実行される。この大当たり終了処理には、大当たり遊技状態の終了を報知する演出動作としてのエンディング演出が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理や、大当たり遊技状態の終了に対応して確変制御や時短制御を開始するための各種の設定を行う処理などが含まれている。こうした設定が行われたときには、特図プロセスフラグの値が“0”に更新され、大当たり終了処理は終了する。

50

【0158】

ステップS118の小当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“8”のときに実行される。この小当り開放前処理には、表示結果が「小当り」となったことに基づき、小当り遊技状態において大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。このときには、特図プロセスフラグの値が“9”に更新され、小当り開放前処理は終了する。

【0159】

ステップS119の小当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“9”のときに実行される。この小当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。大入賞口を閉鎖状態に戻して小当り遊技状態の終了タイミングとなったときには、特図プロセスフラグの値が“10”に更新され、小当り開放中処理は終了する。

【0160】

ステップS120の小当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が“10”のときに実行される。この小当り終了処理には、小当り遊技状態の終了を報知する演出動作が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理などが含まれている。ここで、小当り遊技状態が終了するときには、小当り遊技状態となる以前のパチンコ遊技機1における遊技状態を継続させる。小当り遊技状態の終了時における待ち時間が経過したときには、特図プロセスフラグの値が“0”に更新され、小当り終了処理は終了する。

【0161】

パチンコ遊技機1は、設定値に応じて大当りの当選確率や出玉率が変わる構成とされている。例えば、特別図柄プロセス処理の特別図柄通常処理において、設定値に応じた表示結果判定テーブル（当選確率）を用いることにより、大当りの当選確率や出玉率が変わるようになっている。例えば設定値は1～6の6段階からなり、6が最も大当りの当選確率が高く、6、5、4、3、2、1の順に値が小さくなるほど大当りの当選確率が低くなる。この例において、設定値として6が設定されている場合には遊技者にとって最も有利度が高く、6、5、4、3、2、1の順に値が小さくなるほど有利度が段階的に低くなる。設定値に応じて大当りの当選確率が変われば、出玉率も設定値に応じて変わってもよい。大当りの当選確率は設定値にかかわらず一定であるのに対し、大当り遊技状態におけるラウンド数が設定値に応じて変わってもよい。パチンコ遊技機1は、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかを設定可能に構成されていればよい。パチンコ遊技機1において設定されている設定値は、主基板11の側から演出制御基板12の側へ設定値指定コマンドが送信されることにより通知される。

【0162】

図7は、表示結果判定テーブルの構成例を示している。図7（A）は、変動特図が第1特図である場合に用いられる第1特図用表示結果判定テーブルの構成例を示し、図7（B）は、変動特図が第2特図である場合に用いられる第2特図用表示結果判定テーブルの構成例を示している。表示結果判定テーブルは、ROM101に記憶されているデータの集まりである。表示結果判定テーブルでは、設定値に応じて、乱数値MR1と比較される当り判定値が特別図柄の可変表示結果である特図表示結果に割り当てられている。乱数値MR1は、表示結果決定用の乱数値であり、0～65535の範囲でランダムに値が更新される。表示結果判定テーブルとして、第1特図と第2特図とで共通の表示結果判定テーブルを用いるようにしてもよい。

【0163】

表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態または時短状態（低確状態）であるときよりも多くの判定値が、「大当り」の特図表示結果に割り当てられている。これにより、パチンコ遊技機1において確変制御が行われる確変状態といった高確状態であるときには、通常状態または時短状態といった低確状態であるときに比べて、大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなる。

【0164】

第1特図用表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態や設定値にかかわらず、特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率が同一値となるように判定値が割り当てられている。第2特図用表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態や設定値にかかわらず、特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率が第1特図用表示結果判定テーブルとは異なる同一値となるように判定値が割り当てられている。なお、設定値に応じて特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率を異ならせてもよい。変動特図にかかわらず特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率を同一確率としてもよい。

10

【0165】

第1特図用表示結果判定テーブルおよび第2特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が通常状態または時短状態の場合に、当り判定値のうち1020から1237までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。設定値が1の場合は、1020から1237までが「大当り」に割り当てられ、大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲のみが設定されている一方で、設定値2～設定値6の場合は、大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、1238から各設定値に応じた数値範囲が大当り判定値の非共通数値範囲に設定されている。

【0166】

第1特図用表示結果判定テーブルおよび第2特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が確変状態の場合に、当り判定値のうち1020から1346までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。設定値が1の場合は、1020から1346までが「大当り」に割り当てられることで、大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲のみが設定され、その一方で、設定値2～設定値6の場合は、大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、1346から各設定値に応じた数値範囲が大当り判定値の非共通数値範囲に設定される。

20

【0167】

第1特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が通常状態または時短状態である場合に、当り判定値のうち32767から33094までの範囲が、設定値にかかわらず小当りを判定するための小当り判定値の共通数値範囲に設定されている。小当り判定値は、設定値が1～6のいずれである場合にも、大当り判定値の共通数値範囲および非共通数値範囲とは異なる数値範囲に設定されている。これにより、小当り判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当り判定値の範囲に重複することが防止されている。

30

【0168】

第1特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が確変状態である場合に、遊技状態が通常状態または時短状態である場合と同じく、当り判定値のうち32767から33094までの範囲が、設定値にかかわらず小当りを判定するための小当り判定値の共通数値範囲に設定されている。小当り判定値は、設定値が1～6のいずれである場合にも、大当り判定値の共通数値範囲および非共通数値範囲とは異なる数値範囲に設定されている。これにより、小当り判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当り判定値の範囲に重複することが防止されている。

40

【0169】

第2特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が通常状態または時短状態である場合に、当り判定値のうち32767から33421までの範囲が、設定値にかかわらず小当りを判定するための小当り判定値の共通数値範囲に設定されている。小当り判定値は、設定値が1～6のいずれである場合にも、大当り判定値の共通数値範囲および非共通数値範囲とは異なる数値範囲に設定されている。これにより、小当り判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当り判定値の範囲に重複することが防止されている。

【0170】

第2特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が確変状態である場合に、遊技状態が

50

通常状態または時短状態である場合と同じく、当り判定値のうち3 2 7 6 7から3 3 4 2 1までの範囲が、設定値にかかわらず小当りを判定するための小当り判定値の共通数値範囲に設定されている。小当り判定値は、設定値が1～6のいずれである場合にも、大当り判定値の共通数値範囲および非共通数値範囲とは異なる数値範囲に設定されている。これにより、小当り判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当り判定値の範囲に重複することが防止されている。

【0171】

パチンコ遊技機1に設定可能な設定値は、5個以下や7個以上であってもよい。パチンコ遊技機1に設定される設定値が小さいほど遊技者にとって有利となるようにしてもよい。パチンコ遊技機1に設定される設定値に応じて遊技性が変化するようにしてもよい。例えば、パチンコ遊技機1に設定される設定値が1である場合は、通常状態での大当り確率が1/320、確変状態が65%の割合でループする遊技性（いわゆる確変ループタイプ）とし、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が2である場合は、通常状態での大当り確率が1/200、大当り遊技中に遊技球が、特別可変入賞球装置7の内部に設けられた所定スイッチを通過することに基づいて大当り遊技終了後の遊技状態を確変状態に制御する一方で、変動特図に応じて大当り遊技中に遊技球が所定スイッチを通過する割合が異なる遊技性（いわゆるV確変タイプ）とし、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が3である場合は、大当り確率が1/320で小当り確率が1/50であり、高ベース中（時短制御中）に遊技球が特別可変入賞球装置7の内部に設けられた所定スイッチを通過することに基づいて大当り遊技状態に制御する遊技性（いわゆる1種2種混合タイプ）としてもよい。パチンコ遊技機1に設定されている設定値が1～3のいずれかである場合は遊技性が同一であるが、これら設定値が1～3のいずれかである場合よりも大当り確率や小当り確率が高い一方で大当り遊技中に獲得可能な賞球数が少ない設定（例えば、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が4～6のいずれかである場合）を設けてもよい。設定値に応じて遊技性を変化させる場合は、共通のスイッチを異なる用途に使用してもよい。具体的には、設定値が1～3の場合は、特別可変入賞球装置7内に設けられた所定スイッチを演出用スイッチ（遊技球が所定領域を通過する毎に所定の演出を実行するためのスイッチ）として使用し、設定値が4～6の場合は、所定スイッチを遊技用スイッチ（遊技球が所定スイッチを通過したことに基づいて遊技状態を確変状態や大当り遊技状態に制御するためのスイッチ）として使用してもよい。

【0172】

大当り種別は、大当り種別判定テーブルにおける判定値の割当てに基づいて、設定値に応じて異なる割合で決定されてもよい。あるいは、大当り種別は、設定値にかかわらず共通の割合で決定されてもよい。変動パターンは、変動パターン判定テーブルにおける判定値の割当てに基づいて、設定値に応じて異なる割合で決定されてもよい。あるいは、変動パターンは、設定値にかかわらず共通の割合で決定されてもよい。設定値に応じてノーマルリーチやスーパーリーチの実行割合が異なることで、ノーマルリーチやスーパーリーチが実行される頻度により設定値が示唆されてもよい。あるいは、設定値にかかわらずノーマルリーチやスーパーリーチの実行割合は共通であってもよい。その他、設定値に応じて、異なる割合で任意の設定示唆演出を実行可能としたものであってもよい。

【0173】

（演出制御基板12の主要な動作）

次に、演出制御基板12における主要な動作を説明する。演出制御基板12では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用CPU120が起動して、図8のフローチャートに示すような演出制御メイン処理を実行する。図8に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用CPU120は、まず、所定の初期化処理を実行して（ステップS71）、RAM122のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板12に搭載されたCTC（カウンタ／タイマ回路）のレジスタ設定等を行う。また、初期動作制御処理を実行する（ステップS72）。初期動作制御処理では、可動体32を駆動して初期位置に戻す制御、所定の動作確認を行う制御といった可動体32の初期動作を行う制御が実行

される。

【0174】

その後、タイマ割込みフラグがオンとなっているか否かの判定を行う（ステップS73）。タイマ割込みフラグは、例えばCTCのレジスタ設定に基づき、所定時間（例えば2ミリ秒）が経過するごとにオン状態にセットされる。このとき、タイマ割込みフラグがオフであれば（ステップS73；No）、ステップS73の処理を繰り返し実行して待機する。

【0175】

また、演出制御基板12の側では、所定時間が経過するごとに発生するタイマ割込みとは別に、主基板11からの演出制御コマンドを受信するための割込みが発生する。この割込みは、例えば主基板11からの演出制御INT信号がオン状態となることにより発生する割込みである。演出制御INT信号がオン状態となることによる割込みが発生すると、演出制御用CPU120は、自動的に割込み禁止に設定するが、自動的に割込み禁止状態にならないCPUを用いている場合には、割込み禁止命令（DI命令）を発光することが望ましい。演出制御用CPU120は、演出制御INT信号がオン状態となることによる割込みに対応して、例えば所定のコマンド受信割込み処理を実行する。このコマンド受信割込み処理では、I/O125に含まれる入力ポートのうちで、中継基板15を介して主基板11から送信された制御信号を受信する所定の入力ポートより、演出制御コマンドを取り込む。このとき取り込まれた演出制御コマンドは、例えばRAM122に設けられた演出制御コマンド受信用バッファに格納する。その後、演出制御用CPU120は、割込み許可に設定してから、コマンド受信割込み処理を終了する。

【0176】

ステップS73にてタイマ割込みフラグがオンである場合には（ステップS73；Yes）、タイマ割込みフラグをクリアしてオフ状態にするとともに（ステップS74）、コマンド解析処理を実行する（ステップS75）。コマンド解析処理では、例えば主基板11の遊技制御用マイクロコンピュータ100から送信されて演出制御コマンド受信用バッファに格納されている各種の演出制御コマンドを読み出した後に、その読み出された演出制御コマンドに対応した設定や制御などが行われる。例えば、どの演出制御コマンドを受信したかや演出制御コマンドが特定する内容等を演出制御プロセス処理等で確認できるように、読み出された演出制御コマンドをRAM122の所定領域に格納したり、RAM122に設けられた受信フラグをオンしたりする。また、演出制御コマンドが遊技状態を特定する場合、遊技状態に応じた背景の表示を表示制御部123に指示してもよい。

【0177】

ステップS75にてコマンド解析処理を実行した後は、演出制御プロセス処理を実行する（ステップS76）。演出制御プロセス処理では、例えば画像表示装置5の表示領域における演出画像の表示動作、スピーカ8L、8Rからの音声出力動作、遊技効果ランプ9および装飾用LEDといった装飾発光体における点灯動作、可動体32の駆動動作といった、各種の演出装置を動作させる制御が行われる。また、各種の演出装置を用いた演出動作の制御内容について、主基板11から送信された演出制御コマンド等に応じた判定や決定、設定などが行われる。

【0178】

ステップS76の演出制御プロセス処理に続いて、演出用乱数更新処理が実行され（ステップS77）、演出制御基板12の側で用いられる演出用乱数の少なくとも一部がソフトウェアにより更新される。その後、ステップS73の処理に戻る。ステップS73の処理に戻る前に、他の処理が実行されてもよい。

【0179】

図9は、演出制御プロセス処理として、図8のステップS76にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図9に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用CPU120は、まず、先読予告設定処理を実行する（ステップS161）。先読予告設定処理では、例えば、主基板11から送信された始動入賞時の演出制御コマンドに基づい

て、先読予告演出を実行するための判定や決定、設定などが行われる。また、当該演出制御コマンドから特定される保留記憶数に基づき保留表示を表示するための処理が実行される。

【0180】

ステップS161の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、例えばRAM122に設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップS170～S177の処理のいずれかを選択して実行する。

【0181】

ステップS170の可変表示開始待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“0”（初期値）のときに実行される処理である。この可変表示開始待ち処理は、主基板11から可変表示の開始を指定するコマンドなどを受信したか否かに基づき、画像表示装置5における飾り図柄の可変表示を開始するか否かを判定する処理などを含んでいる。画像表示装置5における飾り図柄の可変表示を開始すると判定された場合、演出プロセスフラグの値を“1”に更新し、可変表示開始待ち処理を終了する。

10

【0182】

ステップS171の可変表示開始設定処理は、演出プロセスフラグの値が“1”のときに実行される処理である。この可変表示開始設定処理では、演出制御コマンドにより特定される表示結果や変動パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の表示結果（確定飾り図柄）、飾り図柄の可変表示の態様、リーチ演出や各種予告演出などの各種演出の実行の有無やその態様や実行開始タイミングなどを決定する。そして、その決定結果等を反映した演出制御パターン（表示制御部123に演出の実行を指示するための制御データの集まり）を設定する。その後、設定した演出制御パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の実行開始を表示制御部123に指示し、演出プロセスフラグの値を“2”に更新し、可変表示開始設定処理を終了する。表示制御部123は、飾り図柄の可変表示の実行開始の指示により、画像表示装置5において、飾り図柄の可変表示を開始させる。

20

【0183】

ステップS172の可変表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“2”のときに実行される処理である。この可変表示中演出処理において、演出制御用CPU120は、表示制御部123を指示することで、ステップS171にて設定された演出制御パターンに基づく演出画像を画像表示装置5の表示画面に表示させることや、可動体32を駆動させること、音声制御基板13に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ8L、8Rから音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板14に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ9や装飾用LEDを点灯／消灯／点滅させることといった、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を実行する。こうした演出制御を行った後、例えば演出制御パターンから飾り図柄の可変表示終了を示す終了コードが読み出されたこと、あるいは、主基板11から確定飾り図柄を停止表示させることを指定するコマンドを受信したことなどに対応して、飾り図柄の表示結果となる確定飾り図柄を停止表示させる。確定飾り図柄を停止表示したときには、演出プロセスフラグの値が“3”に更新され、可変表示中演出処理は終了する。

30

【0184】

ステップS173の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“3”のときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用CPU120は、主基板11から大当り遊技状態または小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、大当り遊技状態または小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドを受信したきに、そのコマンドが大当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を“6”に更新する。これに対して、そのコマンドが小当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を小当り中演出処理に対応した値である“4”に更新する。また、大当り遊技状態または小当り遊技状態を開始することを指定するコマンドを受信せずに、当該コマンドの受信待ち時間が経過したときには、特図ゲームにおける表示結果が「ハズレ」であったと判定

40

50

して、演出プロセスフラグの値を初期値である“ 0 ”に更新する。演出プロセスフラグの値を更新すると、特図当り待ち処理を終了する。

【 0 1 8 5 】

ステップ S 1 7 4 の小当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“ 4 ”のときに実行される処理である。この小当り中演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば小当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく小当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、小当り中演出処理では、例えば主基板 1 1 から小当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値を小当り終了演出に対応した値である“ 5 ”に更新し、小当り中演出処理を終了する。

10

【 0 1 8 6 】

ステップ S 1 7 5 の小当り終了演出処理は、演出プロセスフラグの値が“ 5 ”のときに実行される処理である。この小当り終了演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば小当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく小当り遊技状態の終了時における各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“ 0 ”に更新し、小当り終了演出処理を終了する。

【 0 1 8 7 】

ステップ S 1 7 6 の大当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“ 6 ”のときに実行される処理である。この大当り中演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば大当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当り中演出処理では、例えば主基板 1 1 から大当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である“ 7 ”に更新し、大当り中演出処理を終了する。

20

【 0 1 8 8 】

ステップ S 1 7 7 のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が“ 7 ”のときに実行される処理である。このエンディング演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば大当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態の終了時におけるエンディング演出の各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“ 0 ”に更新し、エンディング演出処理を終了する。

30

【 0 1 8 9 】

(基本説明の変形例)

この発明は、上記基本説明で説明したパチンコ遊技機 1 に限定されず、本発明の趣旨を逸脱しない範囲で、様々な変形および応用が可能である。

【 0 1 9 0 】

上記基本説明のパチンコ遊技機 1 は、入賞の発生に基づいて所定数の遊技媒体を景品として払い出す払出式遊技機であったが、遊技媒体を封入し入賞の発生に基づいて得点を付与する封入式遊技機であってもよい。

【 0 1 9 1 】

特別図柄の可変表示中に表示されるものは 1 種類の図柄（例えば、「ー」を示す記号）だけで、当該図柄の表示と消灯とを繰り返すことによって可変表示を行うようにしてもよい。さらに可変表示中に当該図柄が表示されるものも、可変表示の停止時には、当該図柄が表示されなくてもよい（表示結果としては「ー」を示す記号が表示されなくてもよい）。

40

【 0 1 9 2 】

上記基本説明では、遊技機としてパチンコ遊技機 1 を示したが、メダルが投入されて所定の賭け数が設定され、遊技者による操作レバーの操作に応じて複数種類の図柄を回転させ、遊技者によるストップボタンの操作に応じて図柄を停止させたときに停止図柄の組合せが特定の図柄の組み合わせになると、所定数のメダルが遊技者に払い出されるゲームを実行可能なスロット機（例えば、ビッグボーナス、レギュラーボーナス、R T、A T、A

50

R T、C Z（以下、ボーナス等）のうち1以上を搭載するスロット機）にも本発明を適用可能である。

【0193】

本発明を実現するためのプログラムおよびデータは、パチンコ遊技機1に含まれるコンピュータ装置などに対して、着脱自在の記録媒体により配布・提供される形態に限定されるものではなく、予めコンピュータ装置などの有する記憶装置にインストールしておくことで配布される形態を採っても構わない。さらに、本発明を実現するためのプログラムおよびデータは、通信処理部を設けておくことにより、通信回線等を介して接続されたネットワーク上の、他の機器からダウンロードすることによって配布する形態を採っても構わない。

10

【0194】

そして、ゲームの実行形態も、着脱自在の記録媒体を装着することにより実行するものだけではなく、通信回線等を介してダウンロードしたプログラムおよびデータを、内部メモリ等に一旦格納することにより実行可能とする形態、通信回線等を介して接続されたネットワーク上における、他の機器側のハードウェア資源を用いて直接実行する形態としてもよい。さらには、他のコンピュータ装置等とネットワークを介してデータの交換を行うことによりゲームを実行するような形態とすることもできる。

【0195】

なお、本明細書において、演出の実行割合などの各種割合の比較の表現（「高い」、「低い」、「異ならせる」などの表現）は、一方が「0%」の割合であることを含んでもよい。例えば、一方が「0%」の割合で、他方が「100%」の割合または「100%」未満の割合であることも含む。

20

【0196】

（特徴部109SGに関する説明）

次に、本発明の実施の形態における特徴部109SG（以下、本特徴部109SGと略記する）について説明する。図10-1は、本特徴部109SGにおけるパチンコ遊技機1の正面図である。図10-1に示すように、本特徴部109SGのパチンコ遊技機1においては、遊技盤2とその背面側に設けられている画像表示装置5との間に可動体ユニット109SG400が設けられている。

【0197】

該可動体ユニット109SG400は、図10-3（A）に示すように、基台109SG410を有している。該基台109SG410の左右幅方向の中央部には第1可動体109SG401が、基台109SG410の左右幅方向の左部には第2可動体109SG402Lが、基台109SG410の左右幅方向の右部には第3可動体109SG402Rが、それぞれ配置されている。

30

【0198】

また、該可動体ユニット109SG400には、第1可動体109SG401を動作させるための第1可動体用モータ109SG421と、第2可動体109SG402Lを動作させるための第2可動体用モータ109SG422と、第3可動体109SG402Rを動作させるための第3可動体用モータ109SG423と、を有している。このため、本特徴部109SGにおける第2可動体109SG402Lと第3可動体109SG402Rとは、第1可動体109SG401とは個別に動作可能となっている。また、第1可動体109SG401の所定位置（例えば、第1可動体109SG401の上部位置）には、可動体LED109SG495が内蔵されている。

40

【0199】

これら第1可動体109SG401、第2可動体109SG402L、第3可動体109SG402Rのうち、第1可動体109SG401は、第1可動体用モータ109SG421の駆動によって、画像表示装置5の下方位置である退避位置（図10-3（A）参照）から、該退避位置よりも上方の示唆位置（図10-3（B）参照）、該示唆位置よりも上方であり画像表示装置5の正面位置でもある演出位置（図10-3（C）参照）に移

50

動可能となっている。

【0200】

尚、第2可動体109SG402Lと第3可動体109SG402Rとは、第2可動体用モータ109SG422と第3可動体用モータ109SG423との駆動により、画像表示装置5の下方位置である退避位置（図10-3（A）参照）から、演出位置に移動した第1可動体109SG401の左右近接位置（図10-3（C）参照）に移動可能となっている。

【0201】

尚、本特徴部109SGでは、図10-3（A）～図10-3（C）に示すように、第1可動体109SG401、第2可動体109SG402L、第3可動体109SG402Rが全て退避位置に位置している状態を可動体ユニット109SG400の第1状態、第1可動体109SG401が示唆位置に位置している一方で、第2可動体109SG402L及び第3可動体109SG402Rが退避位置に位置している状態を可動体ユニット109SG400の第2状態、第1可動体109SG401が演出位置に位置しており、第2可動体109SG402L及び第3可動体109SG402Rが該演出位置に位置している第1可動体109SG401の左右近接位置に位置している状態を可動体ユニット109SG400の第3状態とする。

【0202】

図10-4（A）は、本特徴部109SGで用いられる演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。演出制御コマンドは、例えば2バイト構成であり、1バイト目はMODE（コマンドの分類）を示し、2バイト目はEXT（コマンドの種類）を表す。MODEデータの先頭ビット（ビット7）は必ず「1」とされ、EXTデータの先頭ビットは「0」とされる。尚、図10-4（A）に示されたコマンド形態は一例であって、他のコマンド形態を用いてもよい。また、この例では、制御コマンドが2つの制御信号で構成されることになるが、制御コマンドを構成する制御信号数は、1であってもよいし、3以上の複数であってもよい。

【0203】

図10-4（A）に示す例において、コマンド8001Hは、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第1可変表示開始コマンドである。コマンド8002Hは、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第2可変表示開始コマンドである。コマンド81XXHは、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rで可変表示される飾り図柄（演出図柄ともいう）などの変動パターン（変動時間（可変表示時間））を指定する変動パターン指定コマンドである。ここで、XXHは不特定の16進数であることを示し、演出制御コマンドによる指示内容に応じて任意に設定される値であればよい。尚、変動パターン指定コマンドでは、指定する変動パターンなどに応じて、異なるEXTデータが設定される。

【0204】

コマンド8CXXHは、可変表示結果指定コマンドであり、特別図柄や飾り図柄などの可変表示結果を指定する演出制御コマンドである。可変表示結果指定コマンドでは、例えば図10-4（B）に示すように、可変表示結果（変動表示結果ともいう）が「はずれ」であるか「大当たり」や「小当たり」であるかの決定結果（事前決定結果）や、可変表示結果が「大当たり」となる場合の大当たり種別を複数種類のいずれとするかの決定結果（大当たり種別決定結果）に応じて、異なるEXTデータが設定される。

【0205】

可変表示結果指定コマンドでは、例えば、図10-4（B）に示すように、コマンド8C00Hは、可変表示結果が「はずれ」となる旨の事前決定結果を示す第1可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C01Hは、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「確変大当たりA」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第2可変表

10

20

30

40

50

示結果指定コマンドである。コマンド8C02Hは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「確変大当りB」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第3可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C03Hは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「確変大当りC」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第4可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C04Hは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「非確変大当り」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第5可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C05Hは、可変表示結果が「小当り」となる旨の事前決定結果を通知する第6可変表示結果指定コマンドである。

【0206】

コマンド8F00Hは、画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L, 5C, 5Rで飾り図柄の変動停止（確定）を指定する図柄確定コマンドである。コマンド95XXHは、パチンコ遊技機1における現在の遊技状態を指定する遊技状態指定コマンドである。遊技状態指定コマンドでは、例えばパチンコ遊技機1における現在の遊技状態に応じて、異なるEXTデータが設定される。具体的な一例として、コマンド9500Hを時短制御と確変制御がいずれも行われない遊技状態（低確低ベース状態、通常状態）に対応した第1遊技状態指定コマンドとし、コマンド9501Hを時短制御が行われる一方で確変制御は行われない遊技状態（低確高ベース状態、時短状態）に対応した第2遊技状態指定コマンドとする。また、コマンド9502Hを確変制御が行われる一方で時短制御は行われない遊技状態（高確低ベース状態、時短なし確変状態）に対応した第3遊技状態指定コマンドとし、コマンド9503Hを時短制御と確変制御がともに
10
20

【0207】

コマンドA0XXHは、大当り遊技や小当り遊技の開始を示す演出画像の表示を指定する当り開始指定コマンド（「ファンファーレコマンド」ともいう）である。コマンドA1XXHは、大当り遊技状態において、大入賞口が開放状態となっている期間であることを通知する大入賞口開放中通知コマンドである。コマンドA2XXHは、大当り遊技状態において、大入賞口が開放状態から閉鎖状態に変化した期間であることを通知する大入賞口開放後通知コマンドである。コマンドA3XXHは、大当り遊技や小当りの終了時における演出画像の表示を指定する当り終了指定コマンドである。
30

【0208】

当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、例えば可変表示結果指定コマンドと同様のEXTデータが設定されることなどにより、事前決定結果や大当り種別決定結果に応じて異なるEXTデータが設定されてもよい。あるいは、当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、事前決定結果及び大当り種別決定結果と設定されるEXTデータとの対応関係を、可変表示結果指定コマンドにおける対応関係とは異ならせるようにしてもよい。大入賞口開放中通知コマンドや大入賞口開放後通知コマンドでは、例えば、後述する通常開放大当り状態や高速開放大当り状態におけるラウンドの実行回数（例えば「1」～「10」）に対応して、異なるEXTデータが設定される。

【0209】

コマンドB100Hは、入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第1始動口スイッチ22Aにより検出されて始動入賞（第1始動入賞）が発生したことに基つき、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲームを実行するための第1始動条件が成立したことを通知する第1始動口入賞指定コマンドである。コマンドB200Hは、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第2始動口スイッチ22Bにより検出されて始動入賞（第2始動入賞）が発生したことに基つき、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームを実行するための第2始動条件が成立したことを通知する第2始動口入賞指定コマンドである。
40

【0210】

コマンドC1XXHは、特図保留記憶数を特定可能とするために、第1特図保留記憶数
50

を通知する第1保留記憶数通知コマンドである。コマンドC2XXHは、特図保留記憶数を特定可能とするために、第2特図保留記憶数を通知する第2保留記憶数通知コマンドである。第1保留記憶数通知コマンドは、例えば第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第1始動条件が成立したことに基づいて、第1始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板11から演出制御基板12に対して送信される。第2保留記憶数通知コマンドは、例えば第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第2始動条件が成立したことに基づいて、第2始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板11から演出制御基板12に対して送信される。また、第1保留記憶数通知コマンドや第2保留記憶数通知コマンドは、第1開始条件と第2開始条件のいずれかが成立したとき（保留記憶数が減少したとき）に、特図ゲームの実行が開始されることなどに対応して送信されるようにしてもよい。

10

【0211】

第1保留記憶数通知コマンドや第2保留記憶数通知コマンドに代えて、合計保留記憶数を通知する合計保留記憶数通知コマンドを送信するようにしてもよい。即ち、合計保留記憶数の増加（または減少）を通知するための合計保留記憶数通知コマンドが用いられてもよい。

【0212】

コマンドC4XXHおよびコマンドC6XXHは、入賞時判定結果の内容を示す演出制御コマンド（入賞時判定結果指定コマンド）である。このうち、コマンドC4XXHは、入賞時判定結果として、可変表示結果が「大当り」となるか否か及び大当り種別（確変や非確変）の判定結果および小当りとなることを示す図柄指定コマンドである。また、コマンドC6XXHは、入賞時判定結果として、変動パターン判定用の乱数値が、「非リーチ」、「スーパーリーチ」、「その他」のいずれの変動パターンとなるかの判定結果を示す変動カテゴリコマンドである。

20

【0213】

尚、図10-4（A）に示すコマンドは一例であり、これらのコマンドの一部を有しないものであってもよいし、これらのコマンドに代えて異なるコマンドを用いてもよいし、これらのコマンドと異なるコマンドを追加してもよい。例えば、各入賞口に遊技球が入賞したことにもとづいて払い出される賞球数を特定可能とするための賞球数通知コマンドや、遊技球が通過ゲート41を通過したことを通知するためのゲート通過通知コマンドや、確変制御や時短制御が実行される残りの回数を通知する通知コマンド等を設けるようにしてもよい。

30

【0214】

図10-5は、主基板11の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図10-5に示すように、本特徴部109SGでは、主基板11の側において、特図表示結果判定用の乱数値MR1、大当り種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3、普図表示結果判定用の乱数値MR4のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。尚、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。

【0215】

乱数回路104は、これらの乱数値MR1～MR4の一部または全部を示す数値データをカウントするものであればよい。CPU103は、例えば図10-10に示す遊技制御カウンタ設定部109SG154に設けられたランダムカウンタといった、乱数回路104とは異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによって各種の数値データを更新することで、乱数値MR1～MR4の一部を示す数値データをカウントするようにしてもよい。

40

【0216】

特図表示結果判定用の乱数値MR1は、特図ゲームにおける特別図柄などの可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かを決定するために用いられる乱数値であり、例えば「1」～「65536」の範囲の値をとる。大当り種別判定用の乱数値

50

MR2は、可変表示結果を「大当り」とする場合における大当り種別を「確変大当りA」、「確変大当りB」、「確変大当りC」、「非確変大当り」のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「1」～「100」の範囲の値をとる。

【0217】

変動パターン判定用の乱数値MR3は、特別図柄や飾り図柄の可変表示における変動パターンを、予め用意された複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「1」～「997」の範囲の値をとる。

【0218】

普図表示結果判定用の乱数値MR4は、普通図柄表示器20による普図ゲームにおける可変表示結果を「普図当り」とするか「普図はずれ」とするかなどの決定を行うために用いられる乱数値であり、例えば「3」～「13」の範囲の値をとる。

【0219】

図10-6(A)は、ROM101に記憶される特図表示結果判定テーブル1の構成例を示している。本特徴部109SGでは、特図表示結果判定テーブルとして、第1特図と第2特図とで共通の特図表示結果判定テーブルを用いているが、本発明はこれに限定されるものではなく、第1特図と第2特図とで個別の特図表示結果判定テーブルを用いるようにしてもよい。

【0220】

特図表示結果判定テーブル1は、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームや第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームにおいて可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示される以前に、その可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かを、特図表示結果判定用の乱数値MR1に基づいて決定するために参照されるテーブルである。

【0221】

本特徴部109SGにおける特図表示結果判定テーブル1では、パチンコ遊技機1における遊技状態が通常状態または時短状態（低確状態）であるか、確変状態（高確状態）であるかに応じて、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される数値（判定値）が、「大当り」や「はずれ」の特図表示結果に割り当てられている。

【0222】

特図表示結果判定テーブル1において、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される判定値を示すテーブルデータは、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられる判定用データとなっている。本特徴部109SGにおける特図表示結果判定テーブル1では、遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態または時短状態（低確状態）であるときよりも多くの判定値が、「大当り」の特図表示結果に割り当てられている。これにより、パチンコ遊技機1において確変制御が行われる確変状態（高確状態）では、通常状態または時短状態（低確状態）であるときに特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率（本特徴部109SGでは約1/300）に比べて、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなる（本特徴部109SGでは約1/30）。即ち、特図表示結果判定テーブル1では、パチンコ遊技機1における遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態や時短状態であるときに比べて大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなるように、判定用データが大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられている。

【0223】

また、図10-6(B)は、ROM101に記憶される特図表示結果判定テーブル2の構成例を示している。特図表示結果判定テーブル2は、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームや第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームにおいて可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示される以前に、その可変表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御するか否かを、特図表示結果判定用の乱数値MR1に基づいて決定するために参照されるテーブルである。

【0224】

本特徴部109SGにおける特図表示結果判定テーブル2では、パチンコ遊技機1における遊技状態が通常状態または時短状態（低確状態）であるか、確変状態（高確状態）であるかにかかわらず、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される数値（判定値）が、「小当り」の特図表示結果に割り当てられている。

【0225】

特図表示結果判定テーブル2において、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される判定値を示すテーブルデータは、特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられる判定用データとなっている。本特徴部109SGにおける特図表示結果判定テーブル2では、第1特図の特図ゲームである場合と第2特図である場合とで「小当り」に割り当てられている判定値数が異なっている。具体的には、第1特図の特図ゲームである場合は、「小当り」に判定値が割り当てられているが、第2特図の特図ゲームである場合には「小当り」に判定値が割り当てられていない。よって、後述するように、第2特図の可変表示が第1特図の可変表示よりも優先して実行され、時短制御が実行されることにより可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口への入賞が発生して第2特図の可変表示が多く実行される高ベース状態では、「小当り」がほぼ発生しないようになっており、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に遊技球が進入しやすい高ベース状態において、遊技球を多く獲得できない小当りの発生を回避して遊技興味が低下してしまうことを防止できるようになっている。

【0226】

図10-7(A)は、ROM101に記憶される大当り種別判定テーブルの構成例を示している。本特徴部109SGにおける大当り種別判定テーブルは、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定されたときに、大当り種別判定用の乱数値MR2に基づき、大当り種別を複数種類のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。大当り種別判定テーブルでは、特図ゲームにおいて可変表示（変動表示）が行われた特別図柄が第1特図（第1特別図柄表示装置お4Aによる特図ゲーム）であるか第2特図（第2特別図柄表示装置4Bによる特図ゲーム）であるかに応じて、大当り種別判定用の乱数値MR2と比較される数値（判定値）が、「非確変大当り」や「確変大当りA」、「確変大当りB」、「確変大当りC」といった複数種類の大当り種別に割り当てられている。

【0227】

ここで、本特徴部109SGにおける大当り種別について、図10-7(B)を用いて説明すると、本特徴部109SGでは、大当り種別として、大当り遊技状態の終了後において高確制御と時短制御とが実行されて高確高ベース状態に移行する「確変大当りA」や「確変大当りB」と、大当り遊技状態の終了後において高確制御が実行されるが時短制御が実行されない高確低ベース状態に移行する「確変大当りC」と、大当り遊技状態の終了後において時短制御のみが実行されて低確高ベース状態に移行する「非確変大当り」とが設定されている。

【0228】

「確変大当りA」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に変化させるラウンドが10回（いわゆる10ラウンド）、繰返し実行される通常開放大当りである。一方、「確変大当りB」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に変化させるラウンドが5回（いわゆる5ラウンド）、繰返し実行される通常開放大当りである。そして、「確変大当りC」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に変化させるラウンドが2回（いわゆる2ラウンド）、繰返し実行される通常開放大当りである。また、「確変大当りC」「非確変大当り」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に変化させるラウンドが2回（いわゆる2ラウンド）、繰返し実行される通常開放大当りである。よって、「確変大当りA」を10ラウンド（10R）確変大当りと呼称し、「確変大当りB」を5ラウンド（5R）確変大当りと呼称し、「

確変大当りC」を2ラウンド(2R)確変大当りと呼称する場合がある。

【0229】

また、特に図示はしないが、本特徴部109SGにおける小当り遊技状態は、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に2回変化させるとともに、該開放時間が0.1秒となっている。尚、小当り遊技の終了後は、該小当り遊技直前の遊技状態が引き継がれる。

【0230】

確変大当りの大当り遊技状態の終了後において実行される高確制御と時短制御は、該大当り遊技状態の終了後において再度大当りが発生するまで継続して実行される。よって、再度発生した大当りが確変大当りである場合には、大当り遊技状態の終了後に再度、高確制御と時短制御が実行されるので、大当り遊技状態が通常状態を介することなく連続的に発生する、いわゆる連荘状態となる。

【0231】

一方、「非確変大当り」による大当り遊技状態の終了後において実行される時短制御は、所定回数(本特徴部109SGでは100回)の特図ゲームが実行されること、或いは該所定回数の特図ゲームが実行される前に大当り遊技状態となることにより終了する。

【0232】

図10-7(A)に示す大当り種別判定テーブルの設定例では、可変表示される特図が第1特図であるか第2特図であるかに応じて、「確変大当りA」、「確変大当りB」、「確変大当りC」、「非確変大当り」の大当り種別に対する判定値の割当てが異なっている。即ち、可変表示される特図が第1特図である場合には、所定範囲の判定値(「81」～「100」の範囲の値)がラウンド数の少ない「確変大当りB」や「確変大当りC」の大当り種別に割り当てられる一方で、可変表示される特図が第2特図である場合には、「確変大当りB」や「確変大当りC」の大当り種別に対して判定値が割り当てられていない。このような設定により、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームを開始するための第1開始条件が成立したことに基づいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合と、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームを開始するための第2開始条件が成立したことに基づいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合とで、大当り種別をラウンド数の少ない「確変大当りB」や「確変大当りC」に決定する割合を、異ならせることができる。特に、第2特図を用いた特図ゲームでは大当り種別を「確変大当りB」や「確変大当りC」としてラウンド数の少ない通常開放大当り状態や高速開放大当り状態に制御すると決定されることがないので、例えば時短制御に伴う高開放制御により、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に遊技球が進入しやすい遊技状態において、得られる賞球が少ない大当り状態の頻発を回避して遊技興趣が低下してしまうことを防止できるようになっている。

【0233】

尚、図10-7(A)に示す大当り種別判定テーブルの設定例では、「非確変」の大当り種別に対する判定値の割当ては、第1特図の特図ゲームであるか第2特図であるかに係わらず同一とされているので、非確変の大当りとなる確率と確変の大当りとなる確率は、第1特図の特図ゲームであるか第2特図であるかにかかわらず同一とされている。

【0234】

よって、前述したように、「確変大当りB」や「確変大当りC」に対する判定値の割り当てが、第1特図の特図ゲームであるか第2特図であるかに応じて異なることに応じて、「確変大当りA」に対する判定値の割り当ても第1特図の特図ゲームであるか第2特図であるかに応じて異なり、ラウンド数の多い「確変大当りA」については、第2特図の特図ゲームである場合の方が第1特図の特図ゲームである場合よりも決定され易くなるように設定されている。

【0235】

尚、第2特図の特図ゲームである場合にも、第1特図の特図ゲームである場合とは異なる所定範囲の判定値が、「確変大当りB」や「確変大当りC」の大当り種別に割り当てら

れるようにしてもよい。例えば、第2特図の特図ゲームである場合には、第1特図の特図ゲームである場合に比べて少ない判定値が、「確変大当たりB」や「確変大当たりC」の大当たり種別に割り当てられてもよい。あるいは、第1特図の特図ゲームであるか第2特図であるかにかかわらず、共通のテーブルデータを参照して、大当たり種別の決定を行うようにしてもよい。

【0236】

図10-8は、本特徴部109SGにおける変動パターンを示している。本特徴部109SGでは、可変表示結果が「はずれ」となる場合のうち、飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合と「リーチ」である場合のそれぞれに対応して、また、可変表示結果が「大当たり」や「小当たり」となる場合などに対応して、複数の変動パターンが予め用意されている。尚、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の変動表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンは、非リーチ変動パターン（「非リーチはずれ変動パターン」ともいう）と称され、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の変動表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンは、リーチ変動パターン（「リーチはずれ変動パターン」ともいう）と称される。また、非リーチ変動パターンとリーチ変動パターンは、可変表示結果が「はずれ」となる場合に対応したはずれ変動パターンに含まれる。可変表示結果が「大当たり」である場合に対応した変動パターンは、大当たり変動パターンと称される。

【0237】

大当たり変動パターンやリーチ変動パターンには、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンと、スーパーリーチのリーチ演出が実行されるスーパーリーチ変動パターンとがある。尚、本特徴部109SGでは、ノーマルリーチ変動パターンを1種類のみしか設けていないが、本発明はこれに限定されるものではなく、ノーマルリーチ α 、ノーマルリーチ β 、…のように、複数のノーマルリーチ変動パターンを設けてもよい。

【0238】

尚、本特徴部109SGにおける変動パターンには、可変表示結果が「小当たり」または可変表示結果が「大当たり」であり大当たり種別が「確変大当たりC」である場合に対応する特殊当りの変動パターン（PC1-1）も含まれている。

【0239】

図10-8に示すように、本特徴部109SGにおけるノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンの特図可変表示時間については、スーパーリーチ変動パターンよりも短く設定されている。

【0240】

また、本特徴部109SGにおいては、後述するように、これら変動パターンを、例えば、非リーチの種別や、ノーマルリーチの種別や、スーパーリーチの種別等のように、変動パターンの種別を先に決定してから、該決定した種別に属する変動パターンから実行する変動パターンを決定するのではなく、これらの種別を決定することなしに変動パターン判定用の乱数値MR3のみを用いて決定するようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、たとえば、変動パターン判定用の乱数値MR3に加えて、変動パターン種別判定用の乱数値を設けて、これら変動パターン種別判定用の乱数値から変動パターンの種別を先に決定してから、該決定した種別に属する変動パターンから実行する変動パターンを決定するようにしてもよい。

【0241】

図10-9は、本特徴部109SGにおける変動パターンの決定方法の説明図である。本特徴部109SGでは、実行する可変表示の表示結果や保留記憶数に応じて、選択する変動パターン判定テーブルを異ならせている。

【0242】

具体的には、図10-9に示すように、可変表示結果が非確変大当たりである場合は、大当たり用変動パターン判定テーブルAを選択し、該大当たり用変動パターン判定テーブルAを

10

20

30

40

50

用いて変動パターンをPB1-1（ノーマルリーチ大当りの変動パターン）とPB1-2（スーパーリーチα1大当りの変動パターン）とPB1-3（スーパーリーチα2大当りの変動パターン）とPB1-4（スーパーリーチβ1大当りの変動パターン）とPB1-5（スーパーリーチβ2大当りの変動パターン）とから決定する。

【0243】

また、可変表示結果が確変大当りである場合は、大当り用変動パターン判定テーブルAを選択し、該大当り用変動パターン判定テーブルAを用いて変動パターンをPB1-1（ノーマルリーチ大当りの変動パターン）とPB1-2（スーパーリーチα1大当りの変動パターン）とPB1-3（スーパーリーチα2大当りの変動パターン）とPB1-4（スーパーリーチβ1大当りの変動パターン）とPB1-5（スーパーリーチβ2大当りの変動パターン）とから決定する。

10

【0244】

尚、図10-9に示すように、大当り用変動パターン判定テーブルAと大当り用変動パターン判定テーブルBとでは、PB1-1に対する判定値の割当数は同一である一方で、PB1-2、PB1-3、PB1-4、PB1-5に対する判定値の割当数が異なっている。具体的には、大当り用変動パターン判定テーブルAでは、PB1-1に2個、PB1-2に45個、PB1-3に150個、PB1-4に300個、PB1-5に500個の判定値がそれぞれ割り当てられている。一方で、大当り用変動パターン判定テーブルBでは、PB1-1に2個、PB1-2に30個、PB1-3に135個、PB1-4に315個、PB1-5に515個の判定値がそれぞれ割り当てられている。つまり、本特徴部109SGでは、可変表示結果が確変大当りである場合は、可変表示結果が非確変大当りである場合よりも高い割合で変動パターンがスーパーリーチβ1、β2の変動パターンであるPB1-4またはPB1-5に決定されるようになっているため、可変表示における変動パターンに対して遊技者を注目させることが可能となっている。

20

【0245】

また、可変表示結果が小当りである場合は、特殊当り用変動パターン判定テーブルを選択し、該特殊当り用変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンをPC1-1（特殊当りの変動パターン）に決定する。つまり、本特徴部109SGでは、可変表示結果が確変大当りCとなる場合と小当りとなる場合とで同一の変動パターンにて可変表示が実行されるので、遊技者は、該変動パターンから可変表示結果が確変大当りCであるか小当りであるかを特定することが困難となっている。

30

【0246】

また、通常遊技状態（低ベース状態）において可変表示結果が「はずれ」であり、且つ変動特図の保留記憶数が2個以下である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルAを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルAを用いて変動パターンをPA1-1（非リーチはずれの変動パターン）とPA2-1（ノーマルリーチはずれの変動パターン）とPA2-2（スーパーリーチα1はずれの変動パターン）とPA2-3（スーパーリーチα2はずれの変動パターン）とPA2-4（スーパーリーチβ1はずれの変動パターン）とPA2-5（スーパーリーチβ2はずれの変動パターン）とから決定する。

【0247】

40

また、通常遊技状態（低ベース状態）において可変表示結果が「はずれ」であり、且つ変動特図の保留記憶数が3個である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルBを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルBを用いて変動パターンをPA1-2（非リーチはずれの短縮変動パターン）とPA2-1（ノーマルリーチはずれの変動パターン）とPA2-2（スーパーリーチα1はずれの変動パターン）とPA2-3（スーパーリーチα2はずれの変動パターン）とPA2-4（スーパーリーチβ1はずれの変動パターン）とPA2-5（スーパーリーチβ2はずれの変動パターン）とから決定する。

【0248】

また、通常遊技状態（低ベース状態）において可変表示結果が「はずれ」であり、且つ変動特図の保留記憶数が4個である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルCを選択

50

し、該はずれ用変動パターン判定テーブルCを用いて変動パターンをPA1-3（非リーチはずれの短縮変動パターン）とPA2-1（ノーマルリーチはずれの変動パターン）とPA2-2（スーパーリーチα1はずれの変動パターン）とPA2-3（スーパーリーチα2はずれの変動パターン）とPA2-4（スーパーリーチβ1はずれの変動パターン）とPA2-5（スーパーリーチβ2はずれの変動パターン）とから決定する。

【0249】

また、時短状態（高ベース状態）において可変表示結果が「はずれ」である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルDを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルDを用いて変動パターンをPA1-4（非リーチはずれの時短用短縮変動パターン）とPA2-1（ノーマルリーチはずれの変動パターン）とPA2-2（スーパーリーチα1はずれの変動パターン）とPA2-3（スーパーリーチα2はずれの変動パターン）とPA2-4（スーパーリーチβ1はずれの変動パターン）とPA2-5（スーパーリーチβ2はずれの変動パターン）とから決定する。

【0250】

つまり、本特徴部109SGにおいて可変表示結果が「はずれ」となる場合は、変動特図の保留記憶数が3個や4個等であること、或いは、時短状態であることにもとづいて、特図可変表示時間が通常の非リーチはずれの変動パターン（PA1-1）よりも短い短縮用の変動パターン（PA1-2、PA1-3、PA1-4）により可変表示が実行される割合が高くなるので、遊技が間延びしてしまうことを防止しつつ、次に可変表示結果が大当たりとなるまでの期間を短縮することが可能となっている。

【0251】

尚、図10-28～図10-35に示すように、本特徴部109SGにおけるスーパーリーチα1の可変表示（変動パターンPA2-2、PB1-2の可変表示）は、特図可変表示時間が40秒であり、スーパーリーチのリーチ演出として味方キャラクタAと敵キャラクタAとのバトル演出を実行する可変表示である。スーパーリーチα2の可変表示（変動パターンPA2-3、PB1-3の可変表示）は、特図可変表示時間が50秒であり、スーパーリーチのリーチ演出として味方キャラクタAと敵キャラクタBとのバトル演出を実行する可変表示である。スーパーリーチβ1の可変表示（変動パターンPA2-4、PB1-4の可変表示）は、特図可変表示時間が60秒であり、スーパーリーチのリーチ演出として味方キャラクタAと敵キャラクタAとのバトル演出を実行する可変表示である。スーパーリーチβ2の可変表示（変動パターンPA2-5、PB1-5の可変表示）は、特図可変表示時間が60秒であり、スーパーリーチのリーチ演出として味方キャラクタAと敵キャラクタAとのバトル演出を実行する可変表示である。

【0252】

そして、図10-9に示すように、本特徴部109SGにおける各可変表示の大当たり期待度としては、スーパーリーチβ2の大当たり期待度が最も高く設定されており、以降、スーパーリーチβ1、スーパーリーチα2、スーパーリーチα1、ノーマルリーチ、非リーチの順に大当たり期待度が高く設定されている（本特徴部109SGにおける各可変表示での大当たり期待度：スーパーリーチβ2>スーパーリーチβ1>スーパーリーチα2>スーパーリーチα1>ノーマルリーチ>非リーチ）。

【0253】

つまり、スーパーリーチの可変表示に注目すると、本特徴部109SGでは、バトル演出（スーパーリーチのリーチ演出）として表示される味方キャラクタが味方キャラクタAと味方キャラクタBのどちらであるか、バトル演出（スーパーリーチのリーチ演出）として表示される敵キャラクタが敵キャラクタAと敵キャラクタBのどちらであるかの組み合わせによって大当たり期待度が異なっている。

【0254】

本特徴部109SGにおけるRAM102には、パチンコ遊技機1における遊技の進行などを制御するために用いられる各種のデータを保持する領域として、例えば図10-10に示すような遊技制御用データ保持エリア109SG150が設けられている。図10

ー 10 に示す遊技制御用データ保持エリア 109SG150 は、第 1 特図保留記憶部 109SG151A と、第 2 特図保留記憶部 109SG151B と、普図保留記憶部 109SG151C と、遊技制御フラグ設定部 109SG152 と、遊技制御タイマ設定部 109SG153 と、遊技制御カウンタ設定部 109SG154 と、遊技制御バッファ設定部 109SG155 とを備えている。

【0255】

第 1 特図保留記憶部 109SG151A は、入賞球装置 6A が形成する第 1 始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第 1 始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第 1 特別図柄表示装置 4A における第 1 特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第 1 特図保留記憶部 109SG151A は、第 1 始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第 1 始動条件の成立に基づいて CPU103 により乱数回路 104 等から抽出された特図表示結果判定用の乱数値 MR1 や大当たり種別判定用の乱数値 MR2、変動パターン判定用の乱数値 MR3 を示す数値データなどを保留データとして、その記憶数が所定の上限值（例えば「4」）に達するまで記憶する。こうして第 1 特図保留記憶部 109SG151A に記憶された保留データは、第 1 特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当たりとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

10

【0256】

第 2 特図保留記憶部 109SG151B は、可変入賞球装置 6B が形成する第 2 始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第 2 始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第 2 特別図柄表示装置 4B における第 2 特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第 2 特図保留記憶部 109SG151B は、第 2 始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第 2 始動条件の成立に基づいて CPU103 により乱数回路 104 等から抽出された特図表示結果判定用の乱数値 MR1 や大当たり種別判定用の乱数値 MR2、変動パターン判定用の乱数値 MR3 を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限值（例えば「4」）に達するまで記憶する。こうして第 2 特図保留記憶部 109SG151B に記憶された保留データは、第 2 特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当たりとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

20

30

【0257】

尚、第 1 始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第 1 始動条件の成立に基づく保留情報（第 1 保留情報）と、第 2 始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第 2 始動入賞の成立に基づく保留情報（第 2 保留情報）とを、共通の保留記憶部にて保留番号と対応付けて記憶するようにしてもよい。この場合には、第 1 始動入賞口と第 2 始動入賞口のいずれを遊技球が通過（進入）したかを示す始動口データを保留情報に含め、保留番号と対応付けて記憶させればよい。

【0258】

普図保留記憶部 109SG151C は、通過ゲート 41 を通過した遊技球がゲートスイッチ 21 によって検出されたにもかかわらず、未だ普通図柄表示器 20 により開始されていない普図ゲームの保留情報を記憶する。例えば、普図保留記憶部 109SG151C は、遊技球が通過ゲート 41 を通過した順に保留番号と対応付けて、その遊技球の通過に基づいて CPU103 により乱数回路 104 等から抽出された普図表示結果判定用の乱数値 MR4 を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限值（例えば「4」）に達するまで記憶する。

40

【0259】

遊技制御フラグ設定部 109SG152 には、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行状況などに応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、遊技制御フラグ設定部 109SG152 には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を

50

示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

【0260】

遊技制御タイマ設定部109SG153には、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するために用いられる各種のタイマが設けられている。例えば、遊技制御タイマ設定部109SG153には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

【0261】

遊技制御カウンタ設定部109SG154には、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するために用いられるカウンタ値を計数するための複数種類のカウンタが設けられている。例えば、遊技制御カウンタ設定部109SG154には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウンタ値を示すデータが記憶される。ここで、遊技制御カウンタ設定部109SG154には、遊技用乱数の一部または全部をCPU103がソフトウェアにより更新可能にカウンタするためのランダムカウンタが設けられてもよい。

【0262】

遊技制御カウンタ設定部109SG154のランダムカウンタには、乱数回路104で生成されない乱数値、例えば、乱数値MR2～MR4を示す数値データが、ランダムカウンタ値として記憶され、CPU103によるソフトウェアの実行に応じて、定期的あるいは不定期に、各乱数値を示す数値データが更新される。CPU103がランダムカウンタ値を更新するために実行するソフトウェアは、ランダムカウンタ値を乱数回路104における数値データの更新動作とは別個に更新するためのものであってもよいし、乱数回路104から抽出された数値データの全部または一部にスクランブル処理や演算処理といった所定の処理を施すことによりランダムカウンタ値を更新するためのものであってもよい。

【0263】

遊技制御バッファ設定部109SG155には、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、遊技制御バッファ設定部109SG155には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

【0264】

演出制御基板12に搭載されたRAM122には、演出動作を制御するために用いられる各種データを保持する領域として、例えば図10-11(A)に示すような演出制御用データ保持エリア109SG190が設けられている。図10-11(A)に示す演出制御用データ保持エリア109SG190は、演出制御フラグ設定部109SG191と、演出制御タイマ設定部109SG192と、演出制御カウンタ設定部109SG193と、演出制御バッファ設定部109SG194とを備えている。

【0265】

演出制御フラグ設定部109SG191には、例えば画像表示装置5の画面上における演出画像の表示状態などといった演出動作状態や主基板11から送信された演出制御コマンド等に応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、演出制御フラグ設定部109SG191には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

【0266】

演出制御タイマ設定部109SG192には、例えば画像表示装置5の画面上における演出画像の表示動作などといった各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のタイマが設けられている。例えば、演出制御タイマ設定部109SG192には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

【0267】

演出制御カウンタ設定部109SG193には、各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のカウンタが設けられている。例えば、演出制御カウンタ設定部109SG193には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウンタ値を示すデータが記憶される。

【0268】

演出制御バッファ設定部109SG194には、各種演出動作の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、演出制御バッファ設定部109SG194には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

【0269】

本特徴部109SGでは、図10-11(B)に示すような始動入賞時受信コマンドバッファ109SG194Aを構成するデータが、演出制御バッファ設定部109SG194の所定領域に記憶される。始動入賞時受信コマンドバッファ109SG194Aには、第1特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値(例えば「4」)に対応した格納領域(バッファ番号「1-1」~「1-4」に対応した領域)と、可変表示中の第1特図に対応した格納領域(バッファ番号「1-0」に対応した領域)とが設けられている。また、始動入賞時受信コマンドバッファ109SG194Aには、第2特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値(例えば「4」)に対応した格納領域(バッファ番号「2-1」~「2-4」に対応した領域)と、可変表示中の第2特図に対応した格納領域(バッファ番号「2-0」に対応した領域)とが設けられている。第1始動入賞口や第2始動入賞口への始動入賞があったときには、始動口入賞指定コマンド(第1始動口入賞指定コマンドまたは第2始動口入賞指定コマンド)、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド及び保留記憶数通知コマンド(第1保留記憶数通知コマンドまたは第2保留記憶数通知コマンド)という4つのコマンドが1セットとして、主基板11から演出制御基板12へと送信される。始動入賞時受信コマンドバッファ109SG194Aにおける第1特図保留記憶に対応した格納領域と第2特図保留記憶に対応した格納領域は、これらの始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド、保留記憶数通知コマンドを対応付けて、第1特図保留記憶と第2特図保留記憶とに分けて格納するための格納領域(エントリ)が確保されている。

【0270】

これら格納領域(エントリ)の記憶内容は、開始条件が成立して最上位の保留記憶(バッファ番号「1-1」またはバッファ番号「2-1」)の可変表示が開始されるときに、後述するように1つつ上位にシフトされていくとともに、該開始条件が成立した保留記憶の内容を格納するバッファ番号「1-0」またはバッファ番号「2-0」の記憶内容は、当該可変表示を終了するときに実行される特図当り待ち処理においてクリアされるようになっている。

【0271】

更に、本特徴部109SGの始動入賞時受信コマンドバッファ109SG194Aには、保留記憶表示の表示パターン(表示態様)に応じたフラグ値がセットされる保留表示フラグを第1特図保留記憶及び第2特図保留記憶に対応する各バッファ番号に対応付けて格納できるように記憶領域が、各格納領域(エントリ)毎に確保されている。

【0272】

尚、保留表示フラグには、後述する先読予告設定処理において、先読予告演出の実行が決定されなかった場合には、通常の保留記憶表示の表示パターンに対応する「0」が格納されることで、通常の表示態様(例えば、白抜き○)の保留記憶表示が画像表示装置5の下部に設けられている第1保留記憶表示エリア109SG005D、第2保留記憶表示エリア109SG005Uに表示され、先読予告演出の実行が決定された場合には、通常の表示態様とは異なる特別態様(例えば、四角形(◇)や星(☆))の保留記憶表示の表示パターンに対応する「1」(四角形(◇))または「2」(星(☆))がセットされることで、通常の表示態様とは異なる特別態様の保留記憶表示が第1保留記憶表示エリア109SG005D、第2保留記憶表示エリア109SG005Uに表示されて、該保留記憶表示に対応する可変表示において、大当たりとなる可能性やスーパーリーチとなる可能性が高いことが予告されるようになっている。

【0273】

演出制御用CPU120は、第1始動入賞口への始動入賞時には、コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ109SG194Aの第1特図保留記憶に対応する空きエントリにおける先頭（バッファ番号の最も若いエントリ）から格納していき、第2始動入賞口への始動入賞時には、コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ109SG194Aの第2特図保留記憶に対応する空きエントリにおける先頭（バッファ番号の最も若いエントリ）から格納していく。始動入賞時には、始動口入賞指定コマンドから保留記憶数通知コマンドまでが順次送信される。従って、コマンド受信が行われれば、第1特図保留記憶または第2特図保留記憶に対応するバッファ番号の末尾「1」～「4」のそれぞれに対応する格納領域に、始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド、保留記憶数通知コマンドの順に格納されていくことになる。

【0274】

図10-11（B）に示す始動入賞時受信コマンドバッファ109SG194Aに格納されているコマンドは、飾り図柄の可変表示を開始するごとに、直前に終了した可変表示の保留記憶に対応したエントリ（バッファ番号「1-0」または「2-0」のエントリ）に格納されているものが削除されるとともに、該開始する可変表示の保留記憶に対応したエントリ（バッファ番号「1-1」または「2-1」に対応したエントリ）に格納されているものと、該開始する可変表示の保留記憶以降のエントリの記憶内容がシフトされる。例えば図10-11（B）に示す格納状態において第1特図保留記憶の飾り図柄の可変表示が終了した場合には、バッファ番号「0」に格納されている各コマンドが削除され、バッファ番号「1」に格納されている各コマンドがバッファ番号「0」にシフトされるとともに、バッファ番号「2」に対応した領域にて格納されている各コマンドがバッファ番号「1」に対応した領域にシフトされ、バッファ番号「3」、「4」のそれぞれに対応した領域にて格納されている各コマンドが、バッファ番号「2」、「3」に対応した領域にシフトされる。よって、バッファ番号「0」は、その時点において可変表示されている保留記憶に関する各コマンドを格納するための領域（エントリ）となる。

【0275】

次に、図5のステップS101において実行される本特徴部109SGの始動入賞判定処理について、図10-12にもとづいて説明する。始動入賞判定処理においてCPU103は、まず、入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口に対応して設けられた第1始動口スイッチ22Aからの検出信号に基づき、第1始動口スイッチ22Aがオン状態であるか否かを判定する（ステップ109SGS101a）。このとき、第1始動口スイッチ22Aがオン状態であれば（ステップ109SGS101a；Y）、第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第1特図保留記憶数が、所定の上限値（例えば上限記憶数としての「4」）となっているか否かを判定する（ステップ109SGS102）。CPU103は、例えば遊技制御カウンタ設定部109SG154に設けられた第1保留記憶数カウンタの格納値である第1保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第1特図保留記憶数を特定できればよい。ステップ109SGS102にて第1特図保留記憶数が上限値ではないときには（ステップ109SGS102；N）、例えば遊技制御バッファ設定部109SG155に設けられた始動口バッファの格納値を、「1」に設定する（ステップ109SGS103）。

【0276】

ステップ109SGS101aにて第1始動口スイッチ22Aがオフであるときや（ステップ109SGS101；N）、ステップ109SGS102にて第1特図保留記憶数が上限値に達しているときには（ステップ109SGS102；Y）、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に対応して設けられた第2始動口スイッチ22Bからの検出信号に基づき、第2始動口スイッチ22Bがオン状態であるか否かを判定する（ステップ109SGS101b）。このとき、第2始動口スイッチ22Bがオン状態であれば（ステップ109SGS101b；Y）、第2特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第2特図保留記憶数が、所定の上限値（例えば上限記憶数としての「4」）となっているか否かを判定する（ステップ109SGS105）。CPU103は、例えば遊技制御カウ

ンタ設定部109SG154に設けられた第2保留記憶数カウンタの格納値である第2保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第2特図保留記憶数を特定できればよい。ステップ109SGS105にて第2特図保留記憶数が上限値ではないときには（ステップ109SGS105；N）、例えば遊技制御バッファ設定部109SG155に設けられた始動口バッファの格納値を、「2」に設定する（ステップ109SGS106）。

【0277】

ステップ109SGS103、ステップ109SGS106の処理のいずれかを実行した後には、始動口バッファの格納値である始動口バッファ値に応じた特図保留記憶数を1加算するように更新する（ステップ109SGS107）。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには第1保留記憶数カウント値を1加算する一方で、始動口バッファ値が「2」であるときには第2保留記憶数カウント値を1加算する。こうして、第1保留記憶数カウント値は、第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第1特図を用いた特図ゲームに対応した第1始動条件が成立したときに、1増加するように更新される。また、第2保留記憶数カウント値は、第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第2特図を用いた特図ゲームに対応した第2始動条件が成立したときに、1増加するように更新される。このときには、合計保留記憶数も1加算するように更新する（ステップ109SGS108）。例えば、遊技制御カウンタ設定部109SG154に設けられた合計保留記憶数カウンタの格納値である合計保留記憶数カウント値を、1加算するように更新すればよい。

【0278】

ステップ109SGS108の処理を実行した後に、CPU103は、乱数回路104や遊技制御カウンタ設定部109SG154のランダムカウンタによって更新されている数値データのうちから、特図表示結果判定用の乱数値MR1や大当り種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データを抽出する（ステップ109SGS109）。こうして抽出した各乱数値を示す数値データは、始動口バッファ値に応じた特図保留記憶部における空きエントリの先頭に、保留情報としてセットされることで記憶される（ステップ109SGS110）。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには、第1特図保留記憶部109SG151Aに乱数値MR1～MR3を示す数値データが格納される一方、始動口バッファ値が「2」であるときには、第2特図保留記憶部109SG151Bに乱数値MR1～MR3を示す数値データが格納される。

【0279】

特図表示結果判定用の乱数値MR1や大当り種別判定用の乱数値MR2を示す数値データは、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果を「大当り」とするか否か、更には可変表示結果を「大当り」とする場合の大当り種別を判定するために用いられる。変動パターン判定用の乱数値MR3は、特別図柄や飾り図柄の可変表示時間を含む変動パターンを判定するために用いられる。CPU103は、ステップ109SGS109の処理を実行することにより、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果や可変表示時間を含む可変表示態様の判定に用いられる乱数値のうち全部を示す数値データを抽出する。

【0280】

ステップ109SGS110の処理に続いて、始動口バッファ値に応じた始動口入賞指定コマンドの送信設定が行われる（ステップ109SGS111）。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときにはROM101における第1始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポイントにより指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して第1始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。これに対して、始動口バッファ値が「2」であるときにはROM101における第2始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファのバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して第2始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。こうして設定された始動口入賞指定コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図4に示すステップS27のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

【0281】

ステップ109SGS111の処理に続いて、入賞時乱数値判定処理を実行する（ステップ109SGS112）。その後、例えばROM101における保留記憶数通知コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して保留記憶数通知コマンドを送信するための設定を行う（ステップ109SGS113）。こうして設定された保留記憶数通知コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図4に示すステップS27のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

【0282】

ステップ109SGS113の処理を実行した後は、始動口バッファ値が「1」であるか否かを判定する（ステップ109SGS114）。このとき、始動口バッファ値が「1」であれば（ステップ109SGS114；Y）始動口バッファをクリアして、その格納値を「0」に初期化してから（ステップ109SGS115）、ステップ109SGS104の処理に進む。これに対して、始動口バッファ値が「2」であるときには（ステップ109SGS114；N）、始動口バッファをクリアして、その格納値を「0」に初期化してから（ステップ109SGS116）、始動入賞処理を終了する。これにより、第1始動口スイッチ22Aと第2始動口スイッチ22Bの双方が同時に有効な遊技球の始動入賞を検出した場合でも、確実に双方の有効な始動入賞の検出に基づく処理を完了できる。

【0283】

図10-13（A）は、入賞時乱数値判定処理として、図10-12のステップ109SGS112にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。本特徴部109SGにおいて、特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるときには、後述する特別図柄通常処理（図5のステップS22、図10-11）により、特図表示結果（特別図柄の可変表示結果）を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御するか否かの判定が行われる。また、後述する変動パターン設定処理（図5のステップS23、図10-12）において、飾り図柄の可変表示態様を具体的に規定する変動パターンの判定などが行われる。他方、これらの判定とは別に、遊技球が始動入賞口（第1始動入賞口または第2始動入賞口）にて検出されたタイミングで、CPU103がステップ109SGS112の入賞時乱数値判定処理を実行することにより、特図表示結果として大当たり図柄を停止表示すると判定されるか否かの判定や、飾り図柄の可変表示態様がスーパーリーチを伴う所定表示態様となるか否かの判定などを行う。これにより、始動入賞口に進入した遊技球の検出に基づく特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるより前、つまり、該可変表示の開始時に大当たりとするか否かが決定されるよりも前に、特図表示結果が「大当たり」となることや、飾り図柄の可変表示態様がいずれのカテゴリの可変表示態様となるかを判定し、この判定結果に基づいて、演出制御用CPU120などにより、後述するように、先読予告演出等の予告演出が実行されるようになる。

【0284】

図10-13（A）に示す入賞時乱数値判定処理において、CPU103は、まず、例えば遊技制御フラグ設定部109SG152などに設けられた時短フラグや確変フラグの状態を確認することなどにより、パチンコ遊技機1における現在の遊技状態を特定する（ステップ109SGS121）。CPU103は、確変フラグがオン状態であるときには確変状態であることを特定し、確変フラグがオフであり時短フラグがオン状態であるときには時短状態であることを特定し、確変フラグと時短フラグがともにオフであるときには通常状態であることを特定すればよい。

【0285】

ステップ109SGS121の処理に続いて、図10-6に示す特図表示結果判定テーブル1を選択してセットする（ステップ109SGS122）。その後、図10-12のステップ109SGS109にて抽出された特図表示結果判定用の乱数値MR1を示す数値データが所定の大当たり判定範囲内であるか否かを判定する（ステップ109SGS12

10

20

30

40

50

3)。大当り判定範囲には、ステップ109SGS122の処理により選択された特図表示結果判定テーブル1において「大当り」の特図表示結果に割り当てられた個々の判定値が設定され、CPU103が乱数値MR1と各判定値とを逐一比較することにより、乱数値MR1と合致する判定値の有無を判定できればよい。あるいは、大当り判定範囲に含まれる判定値の最小値（下限値）と最大値（上限値）とを示す数値を設定して、CPU103が乱数値MR1と大当り判定範囲の最小値や最大値とを比較することにより、乱数値MR1が大当り判定範囲の範囲内であるか否かを判定できればよい。このとき、乱数値MR1が大当り判定範囲の範囲内であると判定されることにより、その乱数値MR1を含む保留データに基づく可変表示結果が「大当り」に決定されると判定できる。

【0286】

ステップ109SGS123にて大当り判定範囲内ではないと判定された場合、つまり、可変表示において大当りとならないと判定された場合には（ステップ109SGS123；N）、図10-6に示す特図表示結果判定テーブル2を選択してセットする（ステップ109SGS124）。その後、図10-12のステップ109SGS109にて抽出された特図表示結果判定用の乱数値MR1を示す数値データが所定の小当り判定範囲内であるか否かを判定する（ステップ109SGS125）。

【0287】

乱数値MR1を示す数値データが所定の小当り判定範囲内である場合、つまり、可変表示において小当りとなると判定された場合には（ステップ109SGS125；Y）、可変表示結果が「小当り」となることに応じた図柄指定コマンドである第6図柄指定コマンドの送信設定を実行し（ステップ109SGS126）、特殊当り用変動パターン判定テーブルを選択してセットする（ステップ109SGS127）して、ステップ109SGS138に進む。

【0288】

乱数値MR1を示す数値データが所定の小当り判定範囲内でない場合、つまり、可変表示において可変表示結果が「はずれ」となる場合には、可変表示結果が「はずれ」となることに応じた図柄指定コマンドである第1図柄指定コマンドの送信設定を実行し（ステップ109SGS128）、時短フラグがオン状態であるか否か、つまり、現在の遊技状態が時短状態であるか否かを判定する（ステップ109SGS129）。時短フラグがオフである場合は（ステップ109SGS129；N）、はずれ用変動パターン判定テーブルAを選択してセットし、時短フラグがオン状態である場合は（ステップ109SGS129；Y）、はずれ用変動パターン判定テーブルDを選択してセットする（ステップ109SGS131）。尚、はずれ用変動パターン判定テーブルAは、保留記憶数が2個以下である場合に使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルである。また、はずれ用変動パターン判定テーブルDは、遊技状態が時短制御の実行されている高ベース状態である場合に使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルである。

【0289】

尚、本特徴部109SGでは、これらのはずれ用変動パターン判定テーブルAやはずれ用変動パターン判定テーブルDに加えて、保留記憶数が3個である場合に使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルBと、保留記憶数が4個である場合に使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルCが予め用意されているが、図10-9に示すように、これらはずれ用変動パターン判定テーブルA～Cのうち、はずれ用変動パターン判定テーブルAでは、非リーチの変動パターンに対して変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち0～599までの600個の判定値が割り当てられており、はずれ用変動パターン判定テーブルBでは非リーチの変動パターンに対して変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち0～699までの700個の判定値が割り当てられており、はずれ用変動パターン判定テーブルCでは非リーチの変動パターンに対して変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち0～799までの800個の判定値が割り当てられている。一方、はずれ用変動パターン判定テーブルA～Cでは、スーパーリーチの変動パターンに対して変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち901～99

10

20

30

40

50

7までの97個の判定値が割り当てられている。

【0290】

このため、ステップ109SGS126においてははずれ用変動パターン判定テーブルAを用いて変動パターンを判定することで、非リーチとスーパーリーチの判定は、該判定後に保留記憶数が変化しても必ず非リーチまたはスーパーリーチの変動パターンとなるので、始動入賞時の判定においては、はずれ用変動パターン判定テーブルAを用いて判定するようになっている。

【0291】

また、ステップ109SGS123にて大当たり判定範囲内であると判定された場合、つまり、可変表示時に大当たりとなると判定された場合には（ステップ109SGS123；Y）、図10-13（A）に示すように、大当たり種別判定用の乱数値MR2に基づいて、大当たり種別を判定する（ステップ109SGS132）。このとき、CPU103は、始動口バッファ値に対応して特定される変動特図（「1」に対応する「第1特図」または「2」に対応する「第2特図」）に応じて、大当たり種別判定テーブルを構成するテーブルデータから大当たり種別判定用テーブルデータを選択する。そして、選択した大当たり種別判定用テーブルデータを参照することにより、大当たり種別が複数種別のいずれに判定されるかを判定する。

【0292】

また、判定した大当たり種別に応じた図柄指定コマンド、つまり、確変大当たりAである場合には第2図柄指定コマンド、確変大当たりBである場合には第3図柄指定コマンド、確変大当たりCである場合には第4図柄指定コマンド、非変大当たりである場合には第5図柄指定コマンドの送信設定を実行し（ステップ109SGS133）、その後、判定した大当たり種別が、非確変大当たりであるか否かを判定する（ステップ109SGS134a）。判定した大当たり種別が非確変大当たりである場合（ステップ109SGS134a；Y）は、大当たり変動パターンを判定するためのテーブルとして、大当たり用変動パターン判定テーブルAを選択してセットして（ステップ109SGS135）、ステップ109SGS138に進む。

【0293】

また、判定した大当たり種別が確変大当たりである場合（ステップ109SGS134a；N）は、大当たり用変動パターン判定テーブルBを選択してセットして（ステップ109SGS136）、ステップ109SGS138に進む。

【0294】

ステップ109SGS127、ステップ109SGS130、ステップ109SGS131、ステップ109SGS135、ステップ109SGS136の処理のいずれかを実行した後は、これらの各ステップにおいてセットされた各変動パターン判定テーブルと変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データとを用いて、乱数値MR3が含まれる判定値の範囲に応じた変動カテゴリを判定する（ステップ109SGS138）。本特徴部109SGでは、図10-13（B）に示すように、少なくとも可変表示結果が「はずれ」となる場合に、合計保留記憶数にかかわらず共通して「非リーチ」の可変表示態様となる変動カテゴリと、「スーパーリーチ」の可変表示態様となる変動カテゴリと、「非リーチ」と「スーパーリーチ」以外の可変表示態様（例えばノーマルリーチ）となる「その他」の変動カテゴリと、を設け、乱数値MR3に基づいて、このような変動カテゴリに決定されるか否かを判定できればよい。

【0295】

その後、ステップ109SGS138の処理による判定結果に応じた変動カテゴリ指定コマンドを、演出制御基板12に対して送信するための設定を行ってから（ステップ109SGS132）、入賞時乱数値判定処理を終了する。

【0296】

次に、演出制御基板12の動作を説明する。図10-14は、コマンド解析処理として、図6のステップS75にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図10

10

20

30

40

50

ー 14 に示すコマンド解析処理において、演出制御用 CPU 120 は、まず、演出制御コマンド受信バッファの記憶内容を確認することなどにより、中継基板 15 を介して伝送された主基板 11 からの受信コマンドがあるか否かを判定する（ステップ 109 S G S 221）。このとき、受信コマンドがなければ（ステップ 109 S G S 221；N）、コマンド解析処理を終了する。

【0297】

ステップ 109 S G S 221 にて受信コマンドがある場合には（ステップ 109 S G S 221；Y）、例えば受信コマンドの MODE データを確認することなどにより、その受信コマンドが第 1 始動口入賞指定コマンドであるか否かを判定する（ステップ 109 S G S 222）。

【0298】

ステップ 109 S G S 222 にて受信コマンドが第 1 始動口入賞指定コマンドではない場合には（ステップ 109 S G S 222；N）、その受信コマンドは第 2 始動口入賞指定コマンドであるか否かを判定する（ステップ 109 S G S 224）。

【0299】

ステップ 109 S G S 224 にて受信コマンドが第 2 始動口入賞指定コマンドではない場合には（ステップ 109 S G S 224；N）、その受信コマンドは図柄指定コマンドであるか否かを判定する（ステップ 109 S G S 226）。ステップ 109 S G S 226 にて受信コマンドが図柄指定コマンドではない場合には（ステップ 109 S G S 226；N）、その受信コマンドは変動カテゴリコマンドであるか否かを判定する（ステップ 109 S G S 227）。ステップ 109 S G S 227 にて受信コマンドが変動カテゴリコマンドではない場合には（ステップ 109 S G S 227；N）、その受信コマンドは第 1 保留記憶数通知コマンドであるか否かを判定する（ステップ 109 S G S 228）。

【0300】

ステップ 109 S G S 228 にて受信コマンドが第 1 保留記憶数通知コマンドではない場合には（ステップ 109 S G S 228；N）、その受信コマンドは第 2 保留記憶数通知コマンドであるか否かを判定する（ステップ 109 S G S 230）。

【0301】

ステップ 109 S G S 222 において受信コマンドが第 1 始動口入賞指定コマンドである場合（ステップ 109 S G S 222；Y）や、ステップ 109 S G S 224 において受信コマンドが第 2 始動口入賞指定コマンドである場合（ステップ 109 S G S 224；Y）、ステップ 109 S G S 226 において受信コマンドが図柄指定コマンドである場合（ステップ 109 S G S 226；Y）、ステップ 109 S G S 227 において受信コマンドが変動カテゴリコマンドである場合（ステップ 109 S G S 227；Y）、ステップ 109 S G S 228 において受信コマンドが第 1 保留記憶数通知コマンドである場合（109 S G S 228；Y）、ステップ 109 S G S 230 において受信コマンドが第 2 保留記憶数通知コマンドである場合（ステップ 109 S G S 230；Y）は、受信コマンドを、図 10-11 に示す始動入賞時受信コマンドバッファ 109 S G 194 A における空き領域の先頭に格納し（ステップ 109 S G S 233）、ステップ 109 S G S 221 の処理に戻る。

【0302】

尚、可変表示開始コマンド（第 1 可変表示開始コマンドまたは第 2 可変表示開始コマンド）とともに保留記憶数通知コマンド（第 1 保留記憶数通知コマンドまたは第 2 保留記憶数通知コマンド）を受信した場合には、保留記憶数通知コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ 109 S G 194 A に格納しないようにしてもよい。即ち、始動入賞の発生に対応して受信した演出制御コマンドを、始動入賞時受信コマンドバッファ 109 S G 194 A における空き領域の先頭から順次に格納することができればよい。

【0303】

ステップ 109 S G S 230 にて受信コマンドが第 2 保留記憶数通知コマンドではない場合には（ステップ 109 S G S 230；N）、その他の受信コマンドに応じた設定を行

10

20

30

40

50

い（ステップ109SGS234）、ステップ109SGS221の処理に戻る。

【0304】

尚、本特徴部109SGのコマンド解析処理では、受信コマンドが始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、保留記憶数通知コマンドのいずれかである場合は、該受信したコマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ109SG194Aの空き領域の先頭から順次格納する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、受信コマンドが第始動口入賞指定コマンドである場合は、保留記憶数通知コマンドの受信待ちを行うためのタイマをセットし、該タイマがタイマアウトする前に保留記憶数通知コマンドの受信が無い場合は、該保留記憶数通知コマンドを受信していないエントリ保留記憶を後述の先読予告演出の対象外に設定してもよい。

10

【0305】

図10-15は、先読予告設定処理として、図5のステップS161にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図10-15に示す先読予告設定処理において、演出制御用CPU120は、先ず、始動入賞時受信コマンドバッファ109SG194Aをチェックし（ステップ109SGS241）、保留表示フラグがセットされていない保留記憶（エントリ）が有るか否かを判定する（ステップ109SGS242a）。保留表示フラグがセットされていない保留記憶が無い場合（ステップ109SGS242a；N）は先読予告設定処理を終了し、保留表示フラグがセットされていない保留記憶が有る場合（ステップ109SGS242a；Y）は、更にスーパーリーチのリーチ演出の実行中であるか否かを判定する（ステップ109SGS242b）。

20

【0306】

尚、スーパーリーチのリーチ演出の実行中であるか否かは、演出制御プロセスフラグの値が2であるか否か（可変表示の実行中であるか否か）と、演出制御プロセスフラグの値が2であれば、実行中の可変表示のプロセスデータの内容を参照し、スーパーリーチのリーチ演出の実行中であるか否かを判定すればよい。

【0307】

スーパーリーチのリーチ演出の実行中である場合（ステップ109SGS242b；Y）はステップ109SGS250に進み、スーパーリーチのリーチ演出の実行中でない場合（ステップ109SGS242bb；N）は、更に、該エントリ（保留表示フラグがセットされていないエントリ）に格納されている図柄指定コマンドは小当りを示す図柄指定コマンドであるか否かを判定する（ステップ109SGS243a）。該エントリに格納されている図柄指定コマンドが小当りを示す図柄指定コマンドである場合（ステップ109SGS243a；Y）は、ステップ109SGS250に進み、該エントリに格納されている図柄指定コマンドがはずれまたは大当りを示す図柄指定コマンドである場合（ステップ109SGS243a；N）は、該エントリに格納されている図柄指定コマンドが第1図柄指定コマンド（はずれを示す図柄指定コマンド）であるか否かを判定する（ステップ109SGS243b）。

30

【0308】

該エントリに格納されている図柄指定コマンドが第1図柄指定コマンドではない場合、すなわち、該エントリに格納されている図柄指定コマンドが大当りを示す図柄指定コマンドである場合（ステップ109SGS243b；N）は、当該エントリの図柄指定コマンドから大当り種別を特定する（ステップ109SGS244）。

40

【0309】

そして、例えば乱数回路124や演出制御カウンタ設定部109SG193のランダムカウンタなどから抽出した先読予告演出用の乱数値を示す数値データとステップ109SGS244において特定した大当り種別に基づいて、図示しない大当り時先読予告演出判定テーブルを参照することにより、先読予告演出を実行するか否かと、先読予告演出を実行する場合における表示パターンと、を決定する（ステップ109SGS245）。

【0310】

ステップ109SGS245においては、例えば、図10-16に示すような決定割合

50

で先読予告演出の実行の有無と表示パターン（予告種別）とを決定する。図10-16に示す決定割合の設定例では、ステップ109SGS244の処理において特定した大当り種別に応じて、先読予告演出の有無や表示パターン（予告種別）の決定割合を異ならせている。

【0311】

具体的には、先読予告演出の表示パターン（予告種別）として、表示パターンα及び表示パターンβの2種類が設けられている。このうち、先読予告演出の表示パターンが表示パターンαに決定された場合には、保留記憶表示が白色の四角形（◇）で第1保留記憶表示エリア109SG005Dまたは第2保留記憶表示エリア109SG005Uに表示され、先読予告演出の表示パターン（予告種別）が表示パターンβに決定された場合には、保留記憶表示が白色の星形（☆）で第1保留記憶表示エリア109SG005Dまたは第2保留記憶表示エリア109SG005Uに表示される。

10

【0312】

また、図10-16に示すように、大当り種別が「確変大当り」である場合には、表示パターン（予告種別）として表示パターンβが決定される割合は、表示パターンαが決定される割合よりも高く設定されている。一方で、大当り種別が「非確変大当り」である場合には、表示パターン（予告種別）として表示パターンβが決定される割合は、表示パターンαが決定される割合よりも低く設定されている。

【0313】

このような設定により、可変表示結果が「大当り」であり、かつ表示パターン（予告種別）として表示パターンβの表示が実行された場合は、表示パターンαの表示が実行された場合よりも大当り種別が確変大当りである割合が高くなり、遊技者の確変大当りとなることに対する期待感を高めることができる。

20

【0314】

尚、本特徴部109SGでは、可変表示結果が大当りである場合は、必ず先読予告演出の実行を決定することで保留記憶表示を白色の四角（◇）に表示する表示パターンαまたは白色の星形（☆）に表示する表示パターンβのいずれか一方の表示パターンを実行しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、可変表示結果が大当りである場合であっても、可変表示結果が「はずれ」である場合と同様に先読予告演出の非実行を決定する場合を設けてもよい。

30

【0315】

また、ステップ109SGS243bにおいて、表示未決定フラグがオン状態であるエントリの図柄指定コマンドが第1図柄指定コマンドである場合、つまり、はずれを示すコマンドである場合は（ステップ109SGS243b；Y）、表示未決定フラグがオン状態である当該エントリの変動カテゴリ指定コマンドが示す変動カテゴリを特定する（ステップ109SGS247）。具体的には、該エントリの変動カテゴリ指定コマンドがC600Hであれば、「非リーチ」の変動パターンのカテゴリであると特定し、C601Hであれば、「スーパリーチ」の変動パターンのカテゴリであると特定し、C602Hであれば、ノーマルリーチを含む「その他」の変動パターンのカテゴリであると特定すればよい。

40

【0316】

そして、例えば乱数回路124や演出制御カウンタ設定部109SG193のランダムカウンタなどから抽出した先読予告演出用の乱数値を示す数値データと、ステップ109SGS247において特定した変動パターンのカテゴリとに基づいて、図示しないはずれ時先読予告演出判定テーブルを参照することにより、先読予告演出を実行するか否かと、先読予告演出を実行する場合における表示パターン（予告種別）と、を決定する（ステップ109SGS248）。

【0317】

ステップ109SGS248においては、例えば、図10-16に示すような決定割合で先読予告演出の実行の有無と表示パターン（予告種別）とを決定する。図10-16に

50

示す決定割合の設定例では、ステップ109SGS247の処理において特定した変動パターンのカテゴリに応じて、先読予告演出の実行の有無や表示パターン（予告種別）の決定割合を異ならせている。

【0318】

具体的には、表示パターン（予告種別）として、表示パターンα及び表示パターンβの2種類が設けられている。このうち、表示パターン（予告種別）が表示パターンαに決定された場合には、保留記憶表示が特定態様である白色の四角形（◇）で第1保留記憶表示エリア109SG005Dまたは第2保留記憶表示エリア109SG005Uに表示され、表示パターン（予告種別）が表示パターンβに決定された場合には、保留記憶表示が特定態様である白色の星形（☆）で第1保留記憶表示エリア109SG005Dまたは第2保留記憶表示エリア109SG005Uに表示される。尚、先読予告演出が非実行に決定される場合は、保留記憶表示が通常態様である丸型（○）で第1保留記憶表示エリア109SG005Dまたは第2保留記憶表示エリア109SG005Uに表示される。

【0319】

図10-16に示すように、可変表示結果が「はずれ」であり、変動パターンのカテゴリが「その他」である場合には、可変表示結果が「はずれ」であり、変動パターンのカテゴリが「非リーチ」である場合よりも先読予告演出が実行される割合（「予告演出なし」以外に決定される割合）が高く設定されている。また、可変表示結果が「はずれ」であり、変動パターンのカテゴリが「スーパーリーチ」である場合には、可変表示結果が「はずれ」であり、変動パターンのカテゴリが「その他」である場合よりも先読予告演出が実行される割合（「予告演出なし」以外に決定される割合）が高く設定されている。

【0320】

可変表示結果が「はずれ」である場合において先読予告演出の実行が決定される際には、変動カテゴリが「その他」である場合には、変動パターンのカテゴリが「非リーチ」である場合よりも表示パターンαが決定される割合が高く設定されている。また、変動パターンのカテゴリが「スーパーリーチ」である場合には、変動パターンのカテゴリが「その他」である場合よりも表示パターンαが決定される割合が高く設定されている。更に、可変表示結果が「はずれ」である場合において先読予告演出の実行が決定される際には、変動パターンのカテゴリが「その他」である場合には、変動パターンのカテゴリが「非リーチ」である場合よりも表示パターンβが決定される割合が高く設定されており、変動パターンのカテゴリが「スーパーリーチ」である場合には、変動パターンのカテゴリが「その他」である場合よりも表示パターンβが決定される割合が高く設定されている。

【0321】

尚、可変表示結果が「はずれ」である場合においては、変動パターンのカテゴリが「非リーチ」、「その他」、「スーパーリーチ」のいずれにおいても、先読予告演出が非実行に決定される割合が最も高く設定されており、先読予告演出が実行に決定され、かつ表示パターンβが決定される割合が最も低く設定されている。

【0322】

更に、可変表示結果が「大当たり」である場合においては、先読予告演出が非実行（予告演出なし）に決定されることがないとともに、先読予告演出が実行に決定され、かつ表示パターンαまたは表示パターンβが決定される割合は、可変表示結果が「はずれ」である場合のいずれの変動パターンのカテゴリにおける表示パターンαまたは表示パターンβが決定される割合よりも高く設定されている。

【0323】

更に、可変表示結果が「はずれ（非リーチ）」、「はずれ（スーパーリーチ）」、「はずれ（その他）」である場合において、先読予告演出の実行が決定される際には、表示パターンαが決定される割合が、表示パターンβが決定される割合よりも高く設定されている。一方、可変表示結果が「大当たり（確変大当たり）」である場合において、先読予告演出の実行が決定される際には、表示パターンβが決定される割合が、表示パターンαが決定される割合よりも高く設定されている。

【0324】

このような設定により、先読予告演出の表示パターン（予告種別）として表示パターンαまたは表示パターンβが実行（表示）された場合には、表示パターンαまたは表示パターンβが実行（表示）されない場合よりも可変表示結果が「大当り」となる可能性が高く、特に表示パターンβが実行（表示）された場合には、可変表示結果が「大当り」であり、かつ大当り種別が「確変大当り」となる割合が高まるため、遊技者の期待感を高めることができる。

【0325】

ステップ109SGS248の実行後、演出制御用CPU120は、ステップ109SGS247において先読予告演出の実行が決定されたか否か、つまり、表示パターン（予告種別）を表示パターンαと表示パターンβのいずれかに決定したか否かを判定する（ステップ109SGS249）。

10

【0326】

ステップ109SGS245の実行後または先読予告演出の実行が決定された場合は（ステップ109SGS249；Y）、決定した表示パターン（予告種別）に対応するフラグ値を当該エントリの保留表示フラグにセットする（ステップ109SGS246）。具体的には、ステップ109SGS245またはステップ109SGS248において決定した表示パターン（予告種別）が保留記憶表示を「◇」で示す表示パターンαであれば当該エントリの保留表示フラグに「1」をセットし、ステップ109SGS245またはステップ109SGS248において決定した表示パターン（予告種別）が保留記憶表示を「☆」で示す表示パターンβであれば当該エントリの保留表示フラグに「2」をセットした後、ステップ109SGS252に進む。

20

【0327】

また、ステップ109SGS249において、先読予告演出の実行が決定されていない場合は（ステップ109SGS249；N）、当該エントリの保留表示フラグに、白色の「○」を示す「0」をセットした後（ステップ109SGS250）、ステップ109SGS252に進む。

【0328】

また、前述したように、スーパーリーチのリーチ演出の実行中（ステップ109SGS242b；Y）や、該エントリの図柄指定コマンドが小当りを示す図柄指定コマンドである場合（ステップ109SGS243a）においても、当該エントリの保留表示フラグに、白色の「○」を示す「0」をセットした後（ステップ109SGS250）、ステップ109SGS252に進む。

30

【0329】

そして、演出制御用CPU120は、始動入賞時受信コマンドバッファ109SG194Aの記憶内容にもとづいて保留表示を更新する（ステップ109SGS252）。これにより、始動入賞時受信コマンドバッファ109SG194Aに新たに格納された保留記憶が、保留表示フラグにセットされた「0」、「1」、「2」のいずれかに対応した表示態様にて表示される。また、可変表示が実行されて、始動入賞時受信コマンドバッファ109SG194Aの記憶内容がシフトされた場合にも、該シフト後の始動入賞時受信コマンドバッファ109SG194Aの記憶内容に応じて、図10-17に示すように、画像表示装置5の下方位置に設けられている第1保留記憶表示エリア109SG005Dおよび第2保留記憶表示エリア109SG005Uの保留表示が更新される。

40

【0330】

具体的には、図10-17に示すように、第1特図保留記憶数が1つであれば1つの保留記憶表示を表示する。この保留記憶表示の表示態様としては、該保留記憶に対応する保留表示フラグのフラグ値が「0」である場合には、図10-17に示すように「○」の表示態様にて表示され、保留表示フラグのフラグ値が「1」である場合には、「◇」の表示態様にて表示され、保留表示フラグのフラグ値が「2」である場合には、「☆」の表示態様にて表示される。尚、第1特図保留記憶数が2つであれば、2つの保留記憶表示が表示

50

され、それぞれの保留記憶表示が、対応する保留記憶の保留表示フラグにセットされたフラグ値に応じた態様にて第1保留記憶表示エリア109SG005Dに表示される。また、第1特図保留記憶数が3つであれば、3つの保留記憶表示が表示され、それぞれの保留記憶表示が、対応する保留記憶の保留表示フラグにセットされたフラグ値に応じた態様にて第1保留記憶表示エリア109SG005Dに表示される。また、第1特図保留記憶数が4つであれば、4つの保留記憶表示が表示され、それぞれの保留記憶表示が、対応する保留記憶の保留表示フラグにセットされたフラグ値に応じた態様にて第1保留記憶表示エリア109SG005Dに表示される。

【0331】

また、第2特図保留記憶数が1つであれば1つの保留記憶表示を表示する。この保留記憶表示の表示態様としては、第1特図の場合と同じく、該保留記憶に対応する保留表示フラグのフラグ値が「0」である場合には、「○」の表示態様にて表示され、保留表示フラグのフラグ値が「1」である場合には、「◇」の表示態様にて表示され、保留表示フラグのフラグ値が「2」である場合には、「☆」の表示態様にて表示される。尚、第2特図保留記憶数が2つであれば、例えば、図10-17に示すように、2つの保留記憶表示が表示され、それぞれの保留記憶表示が、対応する保留記憶の保留表示フラグにセットされたフラグ値に応じた態様として、例えば、1の保留記憶表示が「○」の表示態様、1の保留記憶表示が「☆」の表示態様にて第2保留記憶表示エリア109SG005Uに表示される。また、第2特図保留記憶数が3つであれば、3つの保留記憶表示が表示され、それぞれの保留記憶表示が、対応する保留記憶の保留表示フラグにセットされたフラグ値に応じた態様にて第2保留記憶表示エリア109SG005Uに表示される。また、第2特図保留記憶数が4つであれば、4つの保留記憶表示が表示され、それぞれの保留記憶表示が、対応する保留記憶の保留表示フラグにセットされたフラグ値に応じた態様にて第2保留記憶表示エリア109SG005Uに表示される。

【0332】

そして、可変表示が実行される毎に、保留記憶が減少（消費）されることに応じて、図10-17に示すように、保留記憶表示も、所定のシフト方向（本特徴部109SGでは画面の中央方向）にシフトする。

【0333】

つまり、可変表示の開始時に実行される、後述する可変表示開始設定処理において保留記憶が消費されて、始動入賞時受信コマンドバッファ109SG194Aの保留記憶がシフトされた場合には、シフト後の始動入賞時受信コマンドバッファ109SG194Aの保留記憶にもとづいて、第1保留記憶表示エリア109SG005Dや第2保留記憶表示エリア109SG005Uにおける保留記憶表示もシフトされて表示されるとともに、始動入賞により、新たな保留記憶があった場合には、当該保留記憶の表示パターンが決定されて保留表示フラグにセットされ、該保留表示フラグにセットされたフラグ値に応じた表示態様にて、第1保留記憶表示エリア109SG005Dや第2保留記憶表示エリア109SG005Uに表示されるようになる。

【0334】

尚、本特徴部109SGにおいては、ステップ109SGS252の処理を先読予告設定処理において実行する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら第1保留記憶表示エリア109SG005Dおよび第2保留記憶表示エリア109SG005Uの保留表示が更新するための処理を、先読予告設定処理とは異なる処理（例えば、保留表示更新処理）として個別に実行するようにしてもよい。

【0335】

また、本特徴部109SGでは、ステップ109SGS242において始動入賞時のコマンドの新たな格納が有ることを条件に該始動入賞における保留記憶での先読予告演出の実行と非実行を決定しているが、第1始動入賞口への始動入賞と第2始動入賞口への始動入賞が同時に発生したことによりステップ109SGS242において第1特図と第2特図との双方で始動入賞時のコマンドの新たな格納が有ると判定された場合、つまり、表示

10

20

30

40

50

未決定フラグがオン状態であるエントリが第1特図保留記憶にも第2特図保留記憶にも存在する場合には、双方のエントリを先読予告演出の実行と非実行の決定対象としている。第1特図における始動入賞時のコマンドが新たに格納された保留記憶と第2特図における始動入賞時のコマンドが新たに格納された保留記憶の双方を先読予告演出の実行と非実行の決定対象とする場合は、先読予告演出の実行を示す「1」または「2」の保留表示フラグのエントリが存在しなければ第1特図の保留記憶の保留表示と第2特図の保留表示の双方において先読予告演出が同時に実行される場合がある。

【0336】

また、本特徴部109SGでは、前述のように第1始動入賞口への始動入賞と第2始動入賞口への始動入賞が同時に発生した場合には、第1特図における始動入賞時のコマンドが新たに格納された保留記憶と第2特図における始動入賞時のコマンドが新たに格納された保留記憶の双方を先読予告演出の実行と非実行の決定の対象としているが、本発明はこれに限定されるものではなく、このような場合は、第1特図における保留記憶での先読予告演出の実行と非実行、第2特図における保留記憶での先読予告演出の実行と非実行を、いずれか一方のみに決定するようにしてもよい。

【0337】

具体的には、遊技状態が、高開放制御が行われない通常状態である場合は、第1特図における保留記憶での先読予告演出の実行と非実行の決定を第2特図における保留記憶での先読予告演出の実行と非実行の決定よりも優先して行う。そして、第1特図における保留記憶での先読予告演出の実行を決定した場合は、第2特図における保留記憶の先読予告演出の実行を一義的に非実行に決定し、第1特図における保留記憶での先読予告演出の非実行を決定した場合は、第2特図における保留記憶の先読予告演出の実行と非実行を決定すればよい。

【0338】

一方、遊技状態が、高開放制御が行われる時短状態（高確高ベース状態・低確高ベース状態）である場合は、第2特図における保留記憶での先読予告演出の実行と非実行の決定を第1特図における保留記憶での先読予告演出の実行と非実行の決定よりも優先して行う。そして、第2特図における保留記憶での先読予告演出の実行を決定した場合は、第1特図における保留記憶の先読予告演出の実行を一義的に非実行に決定し、第2特図における保留記憶での先読予告演出の非実行を決定した場合は、第1特図における保留記憶の先読予告演出の実行と非実行を決定すればよい。

【0339】

図10-18は、図7に示された演出制御プロセス処理における可変表示開始設定処理（ステップS171）を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理において、演出制御用CPU120は、まず、第1可変表示開始コマンド受信フラグオン状態であるかを判定する（ステップ109SGS271）。第1可変表示開始コマンド受信フラグがオン状態である場合は（ステップ109SGS271；Y）、始動入賞時受信コマンドバッファ109SG194Aにおける第1特図保留記憶のバッファ番号「1-0」～「1-4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグを、バッファ番号1個分ずつ上位にシフトする（ステップ109SGS272）。尚、バッファ番号「1-0」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。

【0340】

具体的には、第1特図保留記憶のバッファ番号「1-1」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「1-0」に対応付けて格納するようにシフトし、第1特図保留記憶のバッファ番号「1-2」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「1-1」に対応付けて格納するようにシフトし、第1特図保留記憶のバッファ番号「1-3」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「1-2」に対応付けて格納するようにシフトし、第1特図保留記憶のバッファ番号「1-4」に対応付けて格納されている各種コマンド

データと各種フラグをバッファ番号「1-3」に対応付けて格納するようにシフトする。

【0341】

また、ステップ109SGS271において第1可変表示開始コマンド受信フラグがオフである場合は（ステップ109SGS271；N）、第2可変表示開始コマンド受信フラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップ109SGS273）。第2可変表示開始コマンド受信フラグがオフである場合は（ステップ109SGS273；N）、可変表示開始設定処理を終了し、第2可変表示開始コマンド受信フラグがオン状態である場合は（ステップ109SGS273；Y）、始動入賞時受信コマンドバッファ109SG194Aにおける第2特図保留記憶のバッファ番号「2-0」～「2-4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグを、バッファ番号1個分ずつ上位にシフトする（ステップ109SGS274）。尚、バッファ番号「2-0」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。

【0342】

具体的には、第2特図保留記憶のバッファ番号「2-1」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「2-0」に対応付けて格納するようにシフトし、第2特図保留記憶のバッファ番号「2-2」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「2-1」に対応付けて格納するようにシフトし、第2特図保留記憶のバッファ番号「2-3」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「2-2」に対応付けて格納するようにシフトし、第2特図保留記憶のバッファ番号「2-4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「2-3」に対応付けて格納するようにシフトする。

【0343】

ステップ109SGS272またはステップ109SGS274の実行後、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンド格納領域から変動パターン指定コマンドを読み出す（ステップ109SGS275）。

【0344】

次いで、表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータ（即ち、受信した表示結果指定コマンド）に応じて飾り図柄の表示結果（停止図柄）を決定する（ステップ109SGS276）。この場合、演出制御用CPU120は、表示結果指定コマンドで指定される表示結果に応じた飾り図柄の停止図柄を決定し、決定した飾り図柄の停止図柄を示すデータを飾り図柄表示結果格納領域に格納する。

【0345】

尚、本特徴部109SGでは、受信した可変表示結果指定コマンドが確変大当たりAに該当する第2可変表示結果指定コマンドである場合において、演出制御用CPU120は、例えば、停止図柄として3図柄が「7」で揃った飾り図柄の組合せ（大当たり図柄）を決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが確変大当たりBに該当する第3可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として、「7」以外の奇数図柄の複数の組合せ（例えば「111」、「333」、「555」、「999」などの飾り図柄の組合せ）の中から決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが確変大当たりCに該当する第4可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として、小当たりと同一のチャンス目となる「334」、「778」の中から決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが非確変大当たりに該当する第5可変表示結果指定コマンドである場合において、演出制御用CPU120は、例えば、停止図柄として3図柄が偶数図柄で揃った飾り図柄の組合せ（大当たり図柄）を決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが小当たりに該当する第6可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として、確変大当たりCと同一のチャンス目となる「334」、「778」の中から決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが、はずれに該当する第1可変表示結果指定コマンドである場合には、停止図柄として3図柄が不揃いとなる飾り図柄であって、上記したチャンス目以外の組合せ（はずれ図柄）を決定する。

【0346】

これら停止図柄の決定においては、演出制御用CPU120は、例えば、停止図柄を決定するための乱数を抽出し、飾り図柄の組合せを示すデータと数値とが対応付けられている停止図柄判定テーブルを用いて、飾り図柄の停止図柄を決定すればよい。即ち、抽出した乱数に一致する数値に対応する飾り図柄の組合せを示すデータを選択することによって停止図柄を決定すればよい。

【0347】

そして、ステップ109SGS281において演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドに応じた演出制御パターン（プロセステーブル）を選択する。そして、選択したプロセステーブルのプロセステータ1におけるプロセスタイマをスタートさせる（ステップ109SGS282）。

【0348】

尚、プロセステーブルには、画像表示装置5の表示を制御するための表示制御実行データ、各LEDの点灯を制御するためのランプ制御実行データ、スピーカ8L、8Rから出力する音の制御するための音制御実行データや、押しボタン31Bやスティックコントローラ31Aの操作を制御するための操作部制御実行データ等が、各プロセステータn（1～N番まで）に対応付けて時系列に順番配列されている。

【0349】

次いで、演出制御用CPU120は、プロセステータ1の内容（表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音制御実行データ1、操作部制御実行データ1）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置5、演出用部品としての各種ランプ及び演出用部品としてのスピーカ8L、8R、操作部（押しボタン31B、スティックコントローラ31A等））の制御を実行する（ステップ109SGS283）。例えば、画像表示装置5において変動パターンに応じた画像を表示させるために、表示制御部123に指令を出力する。また、各種ランプを点灯／消灯制御を行わせるために、ランプ制御基板14に対して制御信号（ランプ制御実行データ）を出力する。また、スピーカ8L、8Rからの音声出力を行わせるために、音声制御基板13に対して制御信号（音番号データ）を出力する。

【0350】

尚、本特徴部109SGでは、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドに1対1に対応する変動パターンによる飾り図柄の可変表示が行われるように制御するが、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドに対応する複数種類の変動パターンから、使用する変動パターンを選択するようにしてもよい。

【0351】

そして、可変表示時間タイマに、変動パターン指定コマンドで特定される可変表示時間に相当する値を設定する（ステップ109SGS284）。また、可変表示制御タイマに第1時間を設定する（ステップ109SGS285）。尚、第1時間は例えば33msであり、演出制御用CPU120は、該第1時間が経過する毎に左中右の飾り図柄の表示状態を示す画像データを含む可変表示中の画像データをVRAMに書き込み、表示制御部123がVRAMに書き込まれた画像データに応じた信号を画像表示装置5に出力し、画像表示装置5が信号に応じた画像を表示する。これにより、飾り図柄の可変表示及びその他の演出の動画の表示が実現される（図10-20参照）。

【0352】

また、演出制御用CPU120は、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチの変動パターンであるか否かを判定する（ステップ109SGS287）。当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチの変動パターンである場合（ステップ109SGS287；Y）は、可動体制御タイマに第2時間を設定する（ステップ109SGS288）。尚、第2時間は例えば1msであり、演出制御用CPU120は、該第1時間が経過する毎に第1可動体用モータ109SG421、第2可動体用モータ109SG422、第3可動体用モータ109SG423の制御を行う。これにより、第1可動体109SG401、第2可動体109SG402L、第3可動体109SG402Rの移動制御が実現される

10

20

30

40

50

(図10-20参照)。

【0353】

ステップ109SGS288の実行後、または、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチの変動パターンではない場合(ステップ109SGS287;N)、演出制御用CPU120は、演出制御プロセスフラグの値を可変表示中演出処理(ステップS172)に対応した値にし、可変表示開始設定処理を終了する(ステップ109SGS286)。

【0354】

図10-19は、演出制御プロセス処理における可変表示中演出処理(ステップS172)を示すフローチャートである。可変表示中演出処理において、演出制御用CPU120は、プロセスタイマ、可変表示時間タイマ、可変表示制御タイマのそれぞれの値を-1する(ステップ109SGS301, ステップ109SGS302, ステップ109SGS303)。また、当該可変表示がスーパーリーチの可変表示である場合(ステップ109SGS303b;Y)は、可動体制御タイマの値を-1する(ステップ109SGS303c)。

【0355】

尚、ステップ109SGS303cの実行後、または、スーパーリーチの可変表示ではない場合(ステップ109SGS303b;N)は、ステップ109SGS306に進む。

【0356】

ステップ109SGS306において演出制御用CPU120は、プロセスタイマがタイマアウトしたか否かを確認する。プロセスタイマがタイマアウトしていたら、プロセスデータの切り替えを行う(ステップ109SGS307)。即ち、プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定することによってプロセスタイマをあらためてスタートさせる(ステップ109SGS308)。また、その次に設定されている表示制御実行データ、ランプ制御実行データ、音制御実行データ、操作部制御データ等にもとづいて演出装置(演出用部品)に対する制御状態を変更する(ステップ109SGS309a)。一方、プロセスタイマがタイマアウトしていない場合は、プロセスタイマに対応するプロセスデータの内容(表示制御実行データ、ランプ制御実行データ、音制御実行データ、操作部制御データ等)に従って演出装置(演出用部品)の制御を実行する(ステップ109SGS309b)。

【0357】

ステップ109SGS309aまたはステップ109SGS309bの処理の実行後、演出制御用CPU120は、当該可変表示がスーパーリーチの可変表示であるか否かを判定する(ステップ109SGS309f)。

【0358】

当該可変表示がスーパーリーチの可変表示である場合(ステップ109SGS309f;Y)は、更に可動体制御タイマがタイマアウトしているか否かを判定する(109SGS309g)。可動体制御タイマがタイマアウトしている場合(ステップ109SGS309g;Y)は、プロセスデータの内容に従って第1可動体用モータ109SG421、第2可動体用モータ109SG422、第3可動体用モータ109SG423を駆動させる(ステップ109SGS309h)。そして、可動体制御タイマを再セット(可動体制御タイマに再度第2時間をセット)してステップ109SGS310に進む(ステップ109SGS309i)。

【0359】

尚、当該可変表示がスーパーリーチの可変表示ではない場合(ステップ109SGS309f;N)と可動体制御タイマがタイマアウトしていない場合(ステップ109SGS309g;N)は、ステップ109SGS309hとステップ109SGS309iの処理を実行せずにステップ109SGS310に進む。

【0360】

次に、可変表示制御タイマがタイマアウトしているか否かを確認する(ステップ109SGS310)。可変表示制御タイマがタイマアウトしている場合には(ステップ109

10

20

30

40

50

S G S 3 1 0 ; Y)、演出制御用 C P U 1 2 0 は、左中右の飾り図柄を含む可変表示中の次表示画面（前回の画像の更新時点から 3 3 m s 経過後に表示されるべき画面）の画像データを作成し、V R A M の所定領域に書き込む（ステップ 1 0 9 S G S 3 1 1）。そのようにして、画像表示装置 5 において、飾り図柄の可変表示制御やその他の画像の表示制御（動画の表示制御）が実現される。表示制御部 1 2 3 は、設定されている背景画像等の所定領域の画像データと、プロセステーブルに設定されている表示制御実行データにもとづく画像データとを重畳したデータに基づく信号を画像表示装置 5 に出力する。そのようにして、画像表示装置 5 において、飾り図柄の変動における背景画像、キャラクタ画像及び飾り図柄が表示される。また、可変表示制御タイマに第 1 時間を再セットする（ステップ 1 0 9 S G S 3 1 2）。

10

【 0 3 6 1 】

また、可変表示制御タイマがタイマアウトしていない場合（ステップ 1 0 9 S G S 3 1 0 ; N）、ステップ 1 0 9 S G S 3 1 2 の実行後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、可変表示時間タイマがタイマアウトしているか否か確認する（ステップ 1 0 9 S G S 3 1 3）。可変表示時間タイマがタイマアウトしていれば、演出制御プロセスフラグの値を特図当り待ち処理（ステップ S 1 7 3）に応じた値に更新する（ステップ 1 0 9 S G S 3 1 5）。可変表示時間タイマがタイマアウトしていなくても、図柄確定指定コマンドを受信したことを示す確定コマンド受信フラグがオン状態であれば（ステップ 1 0 9 S G S 3 1 4 ; Y）、演出制御プロセスフラグの値を特図当り待ち処理（ステップ S 1 7 3）に応じた値に更新する（ステップ 1 0 9 S G S 3 1 5）。可変表示時間タイマがタイマアウトしていなくても図柄確定指定コマンドを受信したら変動を停止させる制御に移行するので、例えば、基板間でのノイズ等に起因して長い変動時間を示す変動パターン指定コマンドを受信したような場合でも、正規の可変表示時間経過時（特別図柄の可変表示終了時）に、飾り図柄の可変表示を終了させることができる。

20

【 0 3 6 2 】

尚、飾り図柄の可変表示制御に用いられているプロセステーブルには、飾り図柄の可変表示中のプロセスデータが設定されている。つまり、プロセステーブルにおけるプロセスデータ 1 ~ n のプロセスタイマ設定値の和は飾り図柄の可変表示時間に相当する。よって、ステップ 1 0 9 S G S 3 0 6 の処理において最後のプロセスデータ n のプロセスタイマがタイマアウトしたときには、切り替えるべきプロセスデータ（表示制御実行データやランプ制御実行データ等）はなく、プロセステーブルにもとづく飾り図柄の可変表示制御は終了する。

30

【 0 3 6 3 】

次に特徴部 1 0 9 S G におけるスーパーリーチ $\alpha 1$ 、スーパーリーチ $\alpha 2$ 、スーパーリーチ $\beta 1$ 、スーパーリーチ $\beta 2$ のリーチ演出中における各演出装置の動作態様について説明する。可変表示の演出態様について、図 1 0 - 2 1 ~ 図 1 0 - 2 4 に基づいて説明する。

【 0 3 6 4 】

まず、図 1 0 - 2 1、図 1 0 - 2 2 に示すように、スーパーリーチ $\alpha 1$ 及びスーパーリーチ $\alpha 2$ の可変表示については、スーパーリーチ $\alpha 1$ 、スーパーリーチ $\alpha 2$ のリーチ演出が開始されると、第 1 拡大表示期間、第 2 拡大表示期間、第 3 拡大表示期間にて画像表示装置 5 に表示されているキャラクタ画像（スーパーリーチ $\alpha 1$ のリーチ演出であれば味方キャラクタ A と敵キャラクタ A、スーパーリーチ $\alpha 2$ のリーチ演出であれば味方キャラクタ A と敵キャラクタ B）の拡大表示が実行される。

40

【 0 3 6 5 】

具体的には、第 1 拡大表示期間では、キャラクタ画像を通常表示倍率（1 倍）から表示倍率 $m 1$ まで等速で拡大していき、第 2 拡大表示期間では、キャラクタ画像を表示倍率 $m 1$ から表示倍率 $m 2$ まで等速で拡大していき、第 3 拡大表示期間では、キャラクタ画像を表示倍率 $m 2$ から表示倍率 $m 3$ まで等速で拡大していく。そして、第 3 拡大表示期間が終了してからは、所定期間に亘ってキャラクタ画像の表示倍率を $m 3$ で維持するとともに、該所定期間が経過したタイミングでキャラクタ画像の表示倍率を通常表示倍率に戻す。

50

【0366】

尚、本特徴部109SGでは、第1拡大表示期間、第2拡大表示期間、第3拡大表示期間は、全て同一の長さの期間である。また、図10-21及び図10-22に示すように、各表示倍率間の差は、通常表示倍率と表示倍率 m_1 との間の差が最も大きく、表示倍率 m_2 と表示倍率 m_3 との差が最も小さくなっている。つまり、本特徴部109SGでは、キャラクタ画像の拡大速度については、第1拡大表示期間の拡大速度が最も速く、第3拡大表示期間の拡大速度が最も遅く設定されている（キャラクタ画像の拡大速度：第1拡大表示期間>第2拡大表示期間>第3拡大表示期間）。尚、本特徴部109SGにおいて「拡大速度が速い」とは、単位時間あたりの画像の拡大率が大きいことを指す。

【0367】

以降、本特徴部109SGでは、前述した第1拡大表示期間と第2拡大表示期間とを併せた期間（可動体動作示唆演出を実行する期間）を期間T2、第3拡大表示期間とキャラクタ画像の表示倍率を m_3 で維持する所定期間とを併せた期間を期間T3と呼称する場合がある。

【0368】

尚、図10-21に示すように、スーパーリーチ α_1 、スーパーリーチ α_2 のリーチ演出中は、可変表示結果が大当たりとなる場合であれば、期間T3の終了タイミングから可変表示の終了タイミングに亘って、可変表示結果が大当たりであることを報知する演出として、第1可動体109SG401を退避位置から演出位置に移動させるとともに第2可動体109SG402Lと第3可動体109SG402Rとを第1可動体109SG401の左右近接位置に移動させた後（可動体ユニット109SG400を第1状態から第3状態に変化させた後）、暫くしてから第1可動体109SG401、第2可動体109SG402L、第3可動体109SG402Rを各退避位置に移動させる（可動体ユニット109SG400を第3状態から第1状態に変化させる）可動体動作演出Aを実行する。

【0369】

一方で、図10-22に示すように、スーパーリーチ α_1 、スーパーリーチ α_2 のリーチ演出中は、可変表示結果がはずれとなる場合は、期間T3の終了タイミングから可変表示の終了タイミングに亘って、第1可動体109SG401、第2可動体109SG402L、第3可動体109SG402Rを動作しないことにより可変表示結果がはずれであることを報知するはずれ報知演出を実行する。

【0370】

以降、本特徴部109SGでは、可動体演出A及びはずれ報知演出の実行期間を期間T4と呼称する場合がある。これら期間T2～期間T4については、期間T3が最も短い期間であり、期間T4が最も長い期間となっている（期間T2～期間T4の長さ：期間T4>期間T2>期間T3）。

【0371】

また、スーパーリーチ α_1 、スーパーリーチ α_2 のリーチ演出中は、可動体動作示唆演出A及び可動体動作演出A（可変表示結果が大当たりの場合のみ）として、画像表示装置5においてエフェクト画像の表示も行う。

【0372】

具体的には、図10-21及び図10-22に示すように、画像表示装置5では、前述した期間T2（第1拡大表示期間と第2拡大表示期間）に亘って、第1可動体109SG401に向けて複数の星型のエフェクト画像109SG005Sが速度V1にて移動する可動体動作示唆演出Aが実行される。

【0373】

更に、可変表示結果が大当たりとなる場合は、前述した可動体動作演出Aの一部として、期間T4に亘って、第1可動体109SG401から複数の星型のエフェクト画像109SG005Sが速度V2にて画像表示装置5の端縁に向けて移動する（拡散する）。尚、速度V2の絶対値は、速度V1の絶対値よりも大きい。つまり、本特徴部109SGにおける可動体動作演出Aは、可動体動作示唆演出Aよりも高速で星型のエフェクト画像10

10

20

30

40

50

9 S G 0 0 5 S が移動する演出でもある。

【0374】

また、スーパーリーチ α 1、スーパーリーチ α 2のリーチ演出中は、可動体 L E D 1 0 9 S G 4 9 5 の発光も実行される。具体的には、図10-21及び図10-22に示すように、可動体 L E D 1 0 9 S G 4 9 5 は、前述した期間 T 2（第1拡大表示期間と第2拡大表示期間）及び期間 T 3 の途中（より正確には第1拡大表示期間の開始タイミングから第3拡大表示期間の終了タイミング）に亘って可動体 L E D 1 0 9 S G 4 9 5 を輝度 C 1 にて発光させる。更に、可変表示結果が大当たりとなる場合は、期間 T 4 に亘って可動体 L E D 1 0 9 S G 4 9 5 を輝度 C 1 よりも高輝度である輝度 C 2 にて発光させる。

【0375】

また、スーパーリーチ α 1、スーパーリーチ α 2のリーチ演出中は、スピーカ 8 L、8 R から、楽曲等の B G M、S E（効果音）、動作示唆音、大当たり報知音の4種類の演出音を出力可能となっており、リーチ演出中の時期に応じて出力される音の種類が異なっている。

【0376】

具体的には、図10-21及び図10-22に示すように、B G M は、可変表示の開始時からスピーカ 8 L、8 R から出力される演出音であり、期間 T 3 においてのみスピーカ 8 L、8 R からの出力が停止される。つまり、リーチ演出における B G M の出力は、該リーチ演出の開始タイミングから期間 T 2 の終了タイミングまでと、期間 T 4 に亘って実行される。

【0377】

また、S E（効果音）は、B G M と同じく可変表示の開始時からスピーカ 8 L、8 R から出力される演出音であるが、B G M と異なりスピーカ 8 L、8 R からの出力が停止される期間が存在しない。つまり、リーチ演出における S E の出力は、リーチ演出全体に亘って実行される。

【0378】

動作示唆音は、可動体動作示唆演出 A の一部としてスピーカ 8 L、8 R から出力される効果音である。つまり、動作示唆音は、可動体動作示唆演出 A の実行期間である期間 T 2 においてのみ出力され、その他の期間では出力されない。大当たり報知音は、可動体動作演出 A の一部としてスピーカ 8 L、8 R から出力される効果音である。つまり、大当たり報知音は、可変表示結果が大当たりとなる場合の可動体動作演出 A の実行期間である期間 T 4 においてのみ出力され、その他の期間では出力されない。

【0379】

図10-23、図10-24に示すように、スーパーリーチ β 1及びスーパーリーチ β 2の可変表示については、スーパーリーチ β 1、スーパーリーチ β 2のリーチ演出が開始されると、第1拡大表示期間、第2拡大表示期間、第3拡大表示期間にて画像表示装置5に表示されているキャラクタ画像（スーパーリーチ β 1のリーチ演出であれば味方キャラクタ B と敵キャラクタ A、スーパーリーチ β 2のリーチ演出であれば味方キャラクタ B と敵キャラクタ B）の拡大表示が実行される。

【0380】

以降、スーパーリーチ β 1及びスーパーリーチ β 2の可変表示におけるキャラクタ画像の拡大表示、可動体 L E D 1 0 9 S G 4 9 5 の発光態様、スピーカ 8 L、8 R からの B G M、S E、動作示唆音、大当たり報知音の出力については図10-21及び図10-22に示すスーパーリーチ α 1及びスーパーリーチ α 2の可変表示と同一態様であるための説明を省略する。

【0381】

図10-23に示すように、スーパーリーチ β 1、スーパーリーチ β 2のリーチ演出中は、可変表示結果が大当たりとなる場合であれば、期間 T 3 の終了タイミングから可変表示の終了タイミングに亘って、可変表示結果が大当たりであることを報知する演出として、第1可動体 1 0 9 S G 4 0 1 を退避位置から演出位置に移動させるとともに第2可動体 1 0

10

20

30

40

50

9SG402Lと第3可動体109SG402Rとを第1可動体109SG401の近接位置に移動させた後（可動体ユニット109SG400を第1状態から第3状態に変化させた後）、暫くしてから第1可動体109SG401、第2可動体109SG402L、第3可動体109SG402Rを各退避位置に移動させる（可動体ユニット109SG400を第3状態から第1状態に変化させる）可動体動作演出Bを実行する。

【0382】

一方で、図10-24に示すように、スーパーリーチβ1、スーパーリーチβ2のリーチ演出中は、可変表示結果がはずれとなる場合は、期間T3の終了タイミングから可変表示の終了タイミングに亘って、第1可動体109SG401、第2可動体109SG402L、第3可動体109SG402Rを動作しないことにより可変表示結果がはずれであることを報知するはずれ報知演出を実行する。可動体演出Bは、前述した可動体演出A及びはずれ報知演出と同じく期間T4に亘って実行される演出である。

【0383】

また、スーパーリーチβ1、スーパーリーチβ2のリーチ演出中は、図10-23及び図10-24に示すように、前述した期間T2（第1拡大表示期間と第2拡大表示期間）に亘って、第1可動体109SG401を退避位置と示唆位置との間で繰り返し移動（往復移動）させる可動体動作示唆演出Bを実行する。尚、該可動体動作示唆演出Bにおける第1可動体109SG401の退避位置と示唆位置との間での1回の往復移動に要する期間T1は、前述した期間T3よりも短い期間となっている（期間T1～期間T4の長さ：期間T4>期間T2>期間T3>期間T1）。

【0384】

以上のように、スーパーリーチα1、スーパーリーチα2、スーパーリーチβ1、スーパーリーチβ2の可変表示においては、図10-25に示すように、第1拡大表示期間と第2拡大表示期間とでは可動体動作示唆演出が実行される一方で第3拡大表示期間では可動体動作示唆演出が実行されない。また、第1拡大表示期間、第2拡大表示期間、第3拡大表示期間では、第1拡大表示期間が最もキャラクタ画像の拡大速度が速く（単位時間あたりの画像の拡大率が大きく）、第3拡大表示期間が最もキャラクタ画像の拡大速度が遅く（単位時間あたりの画像の拡大率が小さく）設定されている。

【0385】

更に、図10-26（A）に示すように、可動体動作示唆演出Aと可動体動作示唆演出Bとを比較すると、可動体動作示唆演出Aは、画像表示装置5において星型のエフェクト画像109SG005Sが第1可動体109SG401に対して繰り返し作用する（複数の星型のエフェクト画像109SG005Sが速度V1にて第1可動体109SG401に向けて移動していく）演出であり、第1可動体109SG401自体は動作しないのに対して、可動体動作示唆演出Bは、第1可動体109SG401が退避位置と示唆位置との間を繰り返し移動する演出である点が異なっている。一方で、可動体動作示唆演出Aと可動体動作示唆演出Bとは、どちらも演出の実行期間中に可動体LED109SG495が輝度C1にて発光することが共通している。

【0386】

図10-26（B）に示すように、可動体動作演出Aと可動体動作演出Bとを比較すると、可動体動作演出Aは、第1可動体109SG401を退避位置から演出位置に移動させるとともに、第2可動体109SG402Lと第3可動体109SG402Rとを該演出位置に移動した第1可動体の近接位置に移動させ（可動体ユニット109SG400を第1状態から第3状態に変化させ）、複数の星型のエフェクト画像109SG005Sが速度V2にて第1可動体109SG401から拡散していく演出である。可動体動作演出Bは、第1可動体109SG401を退避位置から演出位置に移動させるとともに、第2可動体109SG402Lと第3可動体109SG402Rとを該演出位置に移動した第1可動体の近接位置に移動させる（可動体ユニット109SG400を第1状態から第3状態に変化させる）演出であり、複数の星型のエフェクト画像109SG005Sが速度V2にて第1可動体109SG401から拡散していく表示が実行されないことが可動体

動作演出 A とは異なっている。更に、可動体動作演出 A と可動体動作演出 B とはどちらも演出の実行期間中に可動体 LED 109SG495 が輝度 C1 にて発光することが共通している。

【0387】

次に、スーパーリーチ α1、スーパーリーチ α2、スーパーリーチ β1、スーパーリーチ β2 の可変表示における画像表示装置 5 でのリーチ演出の表示態様について図 10-27 ~ 図 10-35 に基づいて説明する。

【0388】

まず、図 10-27 (A) 及び図 10-27 (B) に示すように、スーパーリーチ α1、スーパーリーチ α2、スーパーリーチ β1、スーパーリーチ β2 のいずれかの可変表示が開始されてから暫くすると、「左」の飾り図柄表示エリア 5L と「右」の飾り図柄表示エリア 5R とで表示されている飾り図柄がリーチを示す組み合わせで停止する。そして、該リーチの状態でも更に所定期間が経過すると、当該可変表示がスーパーリーチ α1 の可変表示であればリーチ演出として味方キャラクタ A と敵キャラクタ A のバトル演出が開始され (図 10-27 (C) 及び図 10-28 (A) 参照)、当該可変表示がスーパーリーチ α2 の可変表示であればリーチ演出として味方キャラクタ A と敵キャラクタ B のバトル演出が開始され (図 10-27 (D) 及び図 10-30 (A) 参照)、当該可変表示がスーパーリーチ β1 の可変表示であればリーチ演出として味方キャラクタ B と敵キャラクタ A のバトル演出が開始され (図 10-27 (E) 及び図 10-32 (A) 参照)、当該可変表示がスーパーリーチ β2 の可変表示であればリーチ演出として味方キャラクタ B と敵キャラクタ B のバトル演出が開始される (図 10-27 (F) 及び図 10-34 (A) 参照)。

【0389】

尚、これらスーパーリーチのリーチ演出の開始時には、「左」の飾り図柄表示エリア 5L と「右」の飾り図柄表示エリア 5R とに表示されていた飾り図柄が画像表示装置 5 の表示領域の左右上端部にそれぞれ移動して表示され、「中」の飾り図柄の表示エリア 5Cn i 表示されていた飾り図柄は一時的に視認不能な状態となる。

【0390】

図 10-28 (A) 及び図 10-28 (B) に示すように、スーパーリーチ α1 のリーチ演出であるバトル演出の後半に差し掛かると、図 10-28 (C) に示すように、味方キャラクタ A が敵キャラクタ A に攻撃する動画の表示が開始される。該動画中では、図 10-28 (C) ~ 図 10-28 (F) に示すように、前述した第 1 拡大表示期間、第 2 拡大表示期間、第 3 拡大表示期間として、味方キャラクタ A が敵キャラクタ A に近接攻撃を加えようとする場面で該味方キャラクタ A と敵キャラクタ A の画像の拡大表示が行われる。

【0391】

特に、第 1 拡大表示期間と第 2 拡大表示期間 (図 10-28 (D) ~ 図 10-28 (F)) とでは、画像表示装置 5 において味方キャラクタ A と敵キャラクタ A の画像が第 1 拡大表示期間以前 (図 10-28 (A) ~ 図 10-28 (C)) よりも低コントラストで表示されるとともに、これら低コントラストとなった味方キャラクタ A と敵キャラクタ A の画像に重複して、第 1 可動体 109SG401 に向けて複数の星型のエフェクト画像 109SG005S が速度 V1 にて移動する画像 (可動体動作示唆演出 A) が表示される。このとき、星型のエフェクト画像 109SG005S は、第 1 拡大表示期間以前と同一のコントラストで表示されるので、遊技者は、これら複数の星型のエフェクト画像 109SG005S が速度 V1 にて第 1 可動体 109SG401 に向けて移動する様を認識し易くなっている。

【0392】

また、第 1 拡大表示期間 ~ 第 3 拡大表示期間は、第 1 可動体 109SG401 に設けられた可動体 LED 109SG495 の輝度 C1 での発光も実行される。

【0393】

そして、図 10-28 (E) ~ 図 10-28 (F) に示すように、第 3 拡大表示期間が

経過した場合は、所定期間に亘って味方キャラクタAと敵キャラクタAとを表示倍率 $m3$ にて表示する。尚、該所定期間中は、可動体LED109SG495の発光は実行されない。

【0394】

図10-29(H)及び図10-29(I)に示すように、可変表示結果が大当たりである場合は、可動体動作演出Aとして、画像表示装置5の中央部において味方キャラクタAと敵キャラクタAの画像に重複して爆発のエフェクト画像109SG005Bが表示されるとともに、画像表示装置5の中央部から画像表示装置5の端縁に向けて速度 $V2$ にて移動するように複数の星型のエフェクト画像109SG005Sが表示される。

【0395】

更にこのとき、第1可動体109SG401が退避位置から演出位置に移動するとともに、第2可動体109SG402Lと第3可動体109SG402Rとが演出位置に移動した第1可動体109SG401の左右近接位置に移動する(可動体ユニット109SG400が第1状態から第3状態に変化する)。つまり、爆発のエフェクト画像109SG005Bは第1可動体109SG401の背後で表示されるとともに、複数の星型のエフェクト画像109SG005Sは速度 $V2$ にて画像表示装置5の端縁に向けて移動するように表示される。

【0396】

以降、各可動体の動作が終了した後(可動体ユニット109SG400が第3状態から第1状態に変化した後)は、画像表示装置5における爆発のエフェクト画像109SG005Bの表示が終了した後に第1可動体109SG401、第2可動体109SG402L、第3可動体109SG402Rの各退避位置への移動が完了し、画像表示装置5において味方キャラクタAの攻撃が敵キャラクタAにヒットして味方キャラクタAが勝利する動画の表示が実行され、大当たり遊技状態に制御される旨が報知される。尚、このとき、画像表示装置5では、飾り図柄(「右」の各飾り図柄表示エリア5Cに表示されていた飾り図柄)が、可変表示結果が大当たりであることに応じた数値として該画像表示装置5の奥側から手前側に向けて高速で移動してきた後、該画像表示装置5の中央部にて揺動しつつ停止する。

【0397】

そして、特別図柄の可変表示が終了する(画像表示装置5の右端部にて表示されている小図柄が大当たりを示す組み合わせで停止する)と、大当たり遊技状態に制御される。

【0398】

一方で、可変表示結果がはずれである場合は、図10-29(J)及び図10-29(K)に示すように、はずれ報知演出として、画像表示装置5において敵キャラクタAの攻撃が味方キャラクタAにヒットして味方キャラクタAが敗北する動作の表示が実行され、大当たり遊技状態に制御されない旨(はずれである旨)が報知される。尚、このとき、画像表示装置5では、飾り図柄(「右」の各飾り図柄表示エリア5Cに表示されていた飾り図柄)が、可変表示結果がはずれであることに応じた数値として低速(図10-29(I)に示す大当たり時よりも低速)で該画像表示装置5の上方から移動してきた後に該画像表示装置5の中央部にて揺動しつつ停止する。

【0399】

図10-30(A)及び図10-30(B)に示すように、スーパーリーチ $\alpha2$ のリーチ演出としてのバトル演出(リーチ演出)の後半に差し掛かると、図10-30(C)に示すように、味方キャラクタAが敵キャラクタBに攻撃する動画の表示が開始される。該動画中では、図10-30(C)～図10-30(F)に示すように、前述した第1拡大表示期間、第2拡大表示期間、第3拡大表示期間として、味方キャラクタAが敵キャラクタBに近接攻撃を加えようとする場面で該味方キャラクタAと敵キャラクタBの画像の拡大表示が行われる。

【0400】

特に、第1拡大表示期間と第2拡大表示期間(図10-30(D)～図10-30(F)

10

20

30

40

50

))とでは、画像表示装置5において味方キャラクタAと敵キャラクタBの画像が第1拡大表示期間以前(図10-30(A)~図10-30(C))よりも低コントラストで表示されるとともに、これら低コントラストとなった味方キャラクタAと敵キャラクタBの画像に重複して、第1可動体109SG401に向けて複数の星型のエフェクト画像109SG005Sが速度V1にて移動する画像(可動体動作示唆演出A)が表示される。このとき、星型のエフェクト画像109SG005Sは、第1拡大表示期間以前と同一のコントラストで表示されるので、遊技者は、これら複数の星型のエフェクト画像109SG005Sが速度V1にて第1可動体109SG401に向けて移動する様を認識し易くなっている。

【0401】

また、第1拡大表示期間~第3拡大表示期間は、第1可動体109SG401に設けられた可動体LED109SG495の輝度C1での発光も実行される。

【0402】

そして、図10-30(F)に示すように、第3拡大表示期間が経過した場合は、所定期間に亘って味方キャラクタAと敵キャラクタBとを表示倍率m3にて表示する。尚、該所定期間中は、可動体LED109SG495の発光は実行されない。

【0403】

図10-31(G)~図10-31(I)に示すように、可変表示結果が大当たりである場合は、可動体動作演出Aとして、画像表示装置5の中央部において味方キャラクタAと敵キャラクタBの画像に重複して爆発のエフェクト画像109SG005Bが表示されるとともに、画像表示装置5の中央部から画像表示装置5の端縁に向けて速度V2にて移動するように複数の星型のエフェクト画像109SG005Sが表示される。

【0404】

更にこのとき、第1可動体109SG401が退避位置から演出位置に移動するとともに、第2可動体109SG402Lと第3可動体109SG402Rとが演出位置に移動した第1可動体109SG401の左右近接位置に移動する(可動体ユニット109SG400が第1状態から第3状態に変化する)。つまり、爆発のエフェクト画像109SG005Bは第1可動体109SG401の背後で表示されるとともに、複数の星型のエフェクト画像109SG005Sは速度V2にて画像表示装置5の端縁に向けて移動するように表示される。

【0405】

以降、各可動体の動作が終了した後(可動体ユニット109SG400が第3状態から第1状態に変化した後)は、画像表示装置5における爆発のエフェクト画像109SG005Bの表示が終了した後第1可動体109SG401、第2可動体109SG402L、第3可動体109SG402Rの各退避位置への移動が完了し、画像表示装置5において味方キャラクタAの攻撃が敵キャラクタBにヒットして味方キャラクタAが勝利する動画の表示が実行され、大当たり遊技状態に制御される旨が報知される。尚、このとき、画像表示装置5では、飾り図柄(「右」の各飾り図柄表示エリア5Cに表示されていた飾り図柄)が、可変表示結果が大当たりであることに応じた数値として該画像表示装置5の奥側から手前側に向けて高速で移動してきた後、該画像表示装置5の中央部にて揺動しつつ停止する。

【0406】

そして、特別図柄の可変表示が終了する(画像表示装置5の右端部にて表示されている小図柄が大当たりを示す組み合わせで停止する)と、大当たり遊技状態に制御される。

【0407】

一方で、可変表示結果がはずれである場合は、図10-31(J)及び図10-31(K)に示すように、はずれ報知演出として、画像表示装置5において敵キャラクタBの攻撃が味方キャラクタAにヒットして味方キャラクタが敗北する動作の表示が実行され、大当たり遊技状態に制御されない旨(はずれである旨)が報知される。尚、このとき、画像表示装置5では、飾り図柄(「右」の各飾り図柄表示エリア5Cに表示されていた飾り図柄

10

20

30

40

50

）が、可変表示結果がはずれであることに応じた数値として低速（図10-29（I）に示す大当たり時よりも低速）で該画像表示装置5の上方から移動してきた後に該画像表示装置5の中央部にて揺動しつつ停止する。

【0408】

図10-32（A）及び図10-32（B）に示すように、スーパーリーチβ1のリーチ演出としてバトル演出（リーチ演出）の後半に差し掛かると、図10-32（C）に示すように、味方キャラクタBが敵キャラクタAに攻撃する動画の表示が開始される。該動画中では、図10-32（C）～図10-32（F）に示すように、前述した第1拡大表示期間、第2拡大表示期間、第3拡大表示期間として、味方キャラクタBが敵キャラクタAに近接攻撃を加えようとする場面で該味方キャラクタBと敵キャラクタAの画像の拡大表示が行われる。

10

【0409】

特に、第1拡大表示期間と第2拡大表示期間とでは、可動体動作示唆演出Bとして、第1可動体109SG401の退避位置と示唆位置との間での移動が繰り返し実行される（可動体ユニット109SG400の第1状態から第2状態への変化と第2状態から第1状態への変化が繰り返し実行される）。

【0410】

また、図10-32（D）及び図10-32（E）に示すように、味方キャラクタBと敵キャラクタAの画像の拡大表示期間中は、画像表示装置5においてエフェクト画像109SG005Xが表示され、該エフェクト画像109SG005Xによって味方キャラクタBと敵キャラクタAの画像の拡大表示が強調される。

20

【0411】

また、第1拡大表示期間～第3拡大表示期間は、第1可動体109SG401に設けられた可動体LED109SG495の輝度C1での発光も実行される。

【0412】

そして、図10-32（F）に示すように、第3拡大表示期間が経過した場合は、所定期間に亘って味方キャラクタBと敵キャラクタAとを表示倍率m3にて表示する。尚、該所定期間中は、可動体LED109SG495の発光は実行されない。

【0413】

図10-33（G）～図10-33（I）に示すように、可変表示結果が大当たりである場合は、可動体動作演出Bとして、画像表示装置5の中央部において味方キャラクタBと敵キャラクタAの画像に重複して爆発のエフェクト画像109SG005Bが表示される。

30

【0414】

更にこのとき、第1可動体109SG401が退避位置から演出位置に移動するとともに、第2可動体109SG402Lと第3可動体109SG402Rとが演出位置に移動した第1可動体109SG401の左右近接位置に移動する（可動体ユニット109SG400が第1状態から第3状態に変化する）。つまり、爆発のエフェクト画像109SG005Bは第1可動体109SG401の背後で表示される。

【0415】

以降、各可動体の動作が終了した後（可動体ユニット109SG400が第3状態から第1状態に変化した後）は、画像表示装置5における爆発のエフェクト画像109SG005Bの表示が終了した後に第1可動体109SG401、第2可動体109SG402L、第3可動体109SG402Rの各退避位置への移動が完了し、画像表示装置5において味方キャラクタBの攻撃が敵キャラクタAにヒットして味方キャラクタAが勝利する動画の表示が実行され、大当たり遊技状態に制御される旨が報知される。尚、このとき、画像表示装置5では、飾り図柄（「右」の各飾り図柄表示エリア5Cに表示されていた飾り図柄）が、可変表示結果が大当たりであることに応じた数値として該画像表示装置5の奥側から手前側に向けて高速で移動してきた後、該画像表示装置5の中央部にて揺動しつつ停止する。

40

【0416】

50

そして、特別図柄の可変表示が終了する（画像表示装置5の右端部にて表示されている小図柄が大当りを示す組み合わせで停止する）と、大当り遊技状態に制御される。

【0417】

一方で、可変表示結果がはずれである場合は、図10-33（J）及び図10-33（K）に示すように、はずれ報知演出として、画像表示装置5において敵キャラクタAの攻撃が味方キャラクタBにヒットして味方キャラクタが敗北する動作の表示が実行され、大当り遊技状態に制御されない旨（はずれである旨）が報知される。尚、このとき、画像表示装置5では、飾り図柄（「右」の各飾り図柄表示エリア5Cに表示されていた飾り図柄）が、可変表示結果がはずれであることに応じた数値として低速（図10-29（I）に示す大当り時よりも低速）で該画像表示装置5の上方から移動してきた後に該画像表示装置5の中央部にて揺動しつつ停止する。

10

【0418】

図10-34（A）及び図10-34（B）に示すように、スーパーリーチβ2のリーチ演出としてバトル演出（リーチ演出）の後半に差し掛かると、図10-34（C）に示すように、味方キャラクタBが敵キャラクタBに攻撃する動画の表示が開始される。該動画中は、図10-34（C）～図10-34（F）に示すように、前述した第1拡大表示期間、第2拡大表示期間、第3拡大表示期間として、味方キャラクタBが敵キャラクタBに近接攻撃を加えようとする場面で該味方キャラクタBと敵キャラクタBの画像の拡大表示が行われる。

【0419】

20

特に、第1拡大表示期間と第2拡大表示期間とでは、可動体動作示唆演出Bとして、第1可動体109SG401の退避位置と示唆位置との間での移動が繰り返し実行される（可動体ユニット109SG400の第1状態から第2状態への変化と第2状態から第1状態への変化が繰り返し実行される）。

【0420】

また、図10-34（D）及び図10-34（E）に示すように、味方キャラクタBと敵キャラクタAの画像の拡大表示期間中は、画像表示装置5においてエフェクト画像109SG005Xが表示され、該エフェクト画像109SG005Xによって味方キャラクタBと敵キャラクタAの画像の拡大表示が強調される。

【0421】

30

また、第1拡大表示期間～第3拡大表示期間は、第1可動体109SG401に設けられた可動体LED109SG495の輝度C1での発光も実行される。

【0422】

そして、図10-34（F）に示すように、第3拡大表示期間が経過した場合は、所定期間に亘って味方キャラクタBと敵キャラクタBとを表示倍率m3にて表示する。尚、該所定期間中は、可動体LED109SG495の発光は実行されない。

【0423】

そして、図10-35（G）～図10-35（I）に示すように、可変表示結果が大当りである場合は、可動体動作演出Bとして、画像表示装置5の中央部において味方キャラクタBと敵キャラクタBの画像に重複して爆発のエフェクト画像109SG005Bが表示されるとともに、画像表示装置5の中央部から画像表示装置5の端縁に向けて速度V2にて移動するように複数の星型のエフェクト画像109SG005Sが表示される。

40

【0424】

更にこのとき、第1可動体109SG401が退避位置から演出位置に移動するとともに、第2可動体109SG402Lと第3可動体109SG402Rとが演出位置に移動した第1可動体109SG401の左右近接位置に移動する（可動体ユニット109SG400が第1状態から第3状態に変化する）。つまり、爆発のエフェクト画像109SG005Bは第1可動体109SG401の背後で表示される。

【0425】

以降、各可動体の動作が終了した後（可動体ユニット109SG400が第3状態から

50

第1状態に変化した後)は、画像表示装置5における爆発のエフェクト画像109SG005Bの表示が終了した後に第1可動体109SG401、第2可動体109SG402L、第3可動体109SG402Rの各退避位置への移動が完了し、画像表示装置5において味方キャラクタBの攻撃が敵キャラクタBにヒットして味方キャラクタAが勝利する動画の表示が実行され、大当たり遊技状態に制御される旨が報知される。尚、このとき、画像表示装置5では、飾り図柄(「右」の各飾り図柄表示エリア5Cに表示されていた飾り図柄)が、可変表示結果が大当たりであることに応じた数値として該画像表示装置5の奥側から手前側に向けて高速で移動してきた後、該画像表示装置5の中央部にて揺動しつつ停止する。

【0426】

そして、特別図柄の可変表示が終了する(画像表示装置5の右端部にて表示されている小図柄が大当たりを示す組み合わせで停止する)と、大当たり遊技状態に制御される。

【0427】

一方で、可変表示結果がはずれである場合は、図10-35(J)及び図10-35(K)に示すように、はずれ報知演出として、画像表示装置5において敵キャラクタBの攻撃が味方キャラクタBにヒットして味方キャラクタが敗北する動作の表示が実行され、大当たり遊技状態に制御されない旨(はずれである旨)が報知される。

尚、このとき、画像表示装置5では、飾り図柄(「右」の各飾り図柄表示エリア5Cに表示されていた飾り図柄)が、可変表示結果がはずれであることに応じた数値として低速(図10-29(I)に示す大当たり時よりも低速)で該画像表示装置5の上方から移動してきた後に該画像表示装置5の中央部にて揺動しつつ停止する。

【0428】

以上、本特徴部109SGにおけるパチンコ遊技機1は、10-31~図10-35に示すように、可動体動作示唆演出Bの実行中は、画像表示装置5において爆発のエフェクト画像109SG005Bを表示しない一方で、可動体動作演出Bの実行中は、画像表示装置5において爆発のエフェクト画像109SG005Bを表示するので、該爆発のエフェクト画像109SG005Bの表示によってリーチ演出中の味方キャラクタや敵キャラクタの画像の拡大表示や可動体(第1可動体109SG401、第2可動体109SG402L、第3可動体109SG402R)による可動体動作演出Bの演出動作をより一層目立たせることができるので、遊技興趣を向上できる。

【0429】

また、図10-21~図10-24に示すように、第1拡大表示期間と第2拡大表示期間とで各キャラクタの画像の拡大速度が異なることによって拡大表示期間における演出効果を向上できる上、第1拡大表示期間と第2拡大表示期間とで第1可動体109SG401の動作速度は同一となっているので、可動体動作演出における第1可動体109SG401の制御負荷を低減することができる。

【0430】

また、図10-21~図10-24に示すように、第2拡大表示期間は第1拡大表示期間よりも拡大速度が遅く、可動体動作示唆演出が終了した後の第3拡大表示期間は第2拡大表示期間よりも拡大速度が更に遅いので、可動体動作示唆演出が終了しても味方キャラクタと敵キャラクタの画像の拡大表示が継続されるので、遊技興趣を向上できる。尚、本特徴部109SGでは、第1拡大表示期間の拡大速度の最も速く、第3拡大表示期間の拡大速度が最も遅い形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第3拡大表示期間の拡大速度の最も速く、第1拡大表示期間の拡大速度が最も遅くてもよいし、また、第2拡大表示期間の拡大速度が最も速くともよい。

【0431】

また、図10-21~図10-24に示すように、拡大表示期間を含むリーチ演出中は先読み予告演出の実行が制限されるので、先読み予告演出の実行によってリーチ演出への遊技者の注目が低下してしまうことを防ぐことができる。尚、本特徴部109SGでは、リーチ演出の実行期間中全体に亘って先読み予告演出の実行を制限する形態を例示してい

10

20

30

40

50

るが、本発明はこれに限定されるものではなく、先読み予告演出の実行を制限する期間は、リーチ演出中の一部のみ（例えば、第1拡大表示期間～第3拡大表示期間のみ）であってもよい。また、本特徴部109SGでは、先読み予告演出の実行を制限する形態として、リーチ演出中は先読み予告演出を実行しない形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、リーチ演出中は、他の期間よりも低い割合で先読み予告演出を実行してもよい。

【0432】

また、図10-32及び図10-34に示すように、可動体動作示唆演出Bの実行中は遊技者がリーチ演出を視認可能であるが、図10-33及び図10-35に示すように、可動体動作演出Bの実行中は、画像表示装置5において爆発のエフェクト画像109SG005Bが表示されることによってリーチ演出の視認性が低下する。つまり、第1可動体109SG401の動作状況に応じてリーチ演出の演出画像（味方キャラクタと敵キャラクタの画像）の視認性が変化するので、第1可動体109SG401の動作が可動体動作示唆演出としての動作なのか可動体動作演出としての動作なのかを解り易くできるとともに、第1可動体109SG401とリーチ演出の演出画像の注目度合いを調整できる。

【0433】

また、図10-21及び図10-23に示すように、可動体動作示唆演出の実行中は、スピーカ8L、8RからBGM、SE、動作示唆音を出力する一方で、可動体動作演出の実行中はスピーカ8L、8RからBGM、SE、大当り報知音を出力するので、第3拡大表示期間が終了してから可動体動作演出の開始タイミングまでの期間の前後において、スピーカ8L、8Rから出力される演出音が変化していることを遊技者が認識し易くできる。

【0434】

また、図10-21～図10-24に示すように、期間T3は、第1可動体109SG401の退避位置と示唆位置との間での1回の往復移動に要する期間T1よりも長い期間であり、期間T3は、可動体動作示唆演出を実行する期間T2よりも短い期間であるので、可動体動作演出における第1可動体109SG401の動作が可動体動作示唆演出における第1可動体109SG401の動作であると遊技者に誤認されてしまうことを防ぐことができる。とともに、可動体動作示唆演出実行期間が示唆対象のリーチ演出における可動体動作演出の実行期間よりも長くなってしまうことによる遊技興趣の低下も防ぐことができる。

【0435】

また、図10-21～図10-24に示すように、第3拡大表示期間の終了から可動体動作演出またははずれ報知演出の開始までの期間において可動体LED109SG495を消灯することによって、可動体LED109SG495が消灯している期間は、第1可動体109SG401が動作していないことを遊技者に認識し易くできる。

【0436】

また、図10-32及び図10-34に示すように、可動体動作示唆演出Bでは、第1可動体109SG401のみを動作させ、図10-33及び図10-35に示すように、可動体動作演出Bでは、第1可動体109SG401、第2可動体109SG402L、第3可動体109SG402Rの全てを動作させるので、可動体の動作が可動体動作示唆演出としての動作であるのか可動体動作演出としても動作であるのかを遊技者が区別し易くできる。

【0437】

また、図10-21～図10-24に示すように、第1拡大表示期間、第2拡大表示期間、第3拡大表示期間では可動体LED109SG495を輝度C1にて発光させるとともに、可動体動作演出の実行中は可動体LED109SG495を輝度C1よりも高輝度である輝度C2にて発光させるので、可動体LED109SG495の輝度によって、可動体動作演出の実行中であることを遊技者に認識させ易くできるとともに、可動体動作演出の実行中における遊技興趣も向上できる。

【0438】

また、図10-28及び図10-30に示すように、可動体動作示唆演出Aの実行中は、画像表示装置5において複数の星型のエフェクト画像109SG005Sを表示するとともに、他のリーチ演出の演出画像（味方キャラクタAと敵キャラクタAまたは敵キャラクタBの画像）が第1拡大表示期間以前よりも低コントラストで表示される、つまり、可動体動作示唆演出Aの実行中はリーチ演出の演出画像の視認性が低下するので、星型のエフェクト画像109SG005Sを目立たせることができるとともに、これら星型のエフェクト画像109SG005Sの速度V1での移動によって第1可動体109SG401に遊技者を注目させることができるため、第1可動体109SG401の動作による演出効果を高めることができる。

【0439】

更に、図10-29及び図10-31に示すように、可動体動作演出Aの実行時は、画像表示装置5において、複数の星型のエフェクト画像109SG005Sが速度V1よりも高速である速度V2にて第1可動体109SG401から画像表示装置5の端縁に向けて移動するように表示されるので、可動体動作演出Aにおいて複数の星型のエフェクト画像109SG005Sを目立たせることができるとともに、これら複数の星型のエフェクト画像109SG005Sの速度V2での移動によって第1可動体109SG401に遊技者を注目させることができるため、第1可動体109SG401の動作による演出効果を高めることができるので、遊技興趣を向上できる。

【0440】

また、図10-28（F）及び図10-30（F）に示すように、可動体動作演出Aまたははずれ報知演出の実行前は、画像表示装置5において星型のエフェクト画像109SG005Sを非表示とするので、これから実行される演出が可動体動作演出またははずれ報知演出であることを遊技者が認識し易くできる。

【0441】

以上、本発明の特徴部109SGを図面により説明してきたが、具体的な構成はこれら特徴部に限られるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれる。

【0442】

例えば、前記特徴部109SGでは、図10-21～図10-24に示すように、可動体動作示唆演出の開始タイミングと拡大表示期間（第1拡大表示期間）の開始タイミングが同一である、つまり、第1可動体109SG401の退避位置と示唆位置との間での往復動作の開始タイミングとリーチ演出の演出画像（味方キャラクタと敵キャラクタの画像）の拡大表示開始タイミングとが同一である形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可動体動作示唆演出の開始タイミングと拡大表示期間（第1拡大表示期間）の開始タイミングは異なってもよい。特に、可動体動作示唆演出の開始タイミングを拡大表示期間（第1拡大表示期間）の開始タイミングよりも前のタイミングとする場合は、可動体動作示唆演出としての第1可動体109SG401の往復動作への遊技者の注目を高めることができる。

【0443】

また、前記特徴部109SGでは、拡大表示期間終了後の画像表示装置5における画像の表示態様と、拡大表示期間終了直前の画像表示装置5における画像の表示態様がほぼ同一（僅かに表示倍率が異なるのみ）である形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、変形例109SG-2として、拡大表示期間終了後は、画像表示装置5において特定の演出の表示やエフェクト画像の表示等を行うことで、拡大表示期間終了直前における画像表示装置5での画像の表示態様と異ならせてもよい。このようにすることで、拡大表示期間が終了した後は、遊技者に対して拡大表示期間が終了したことを遊技者に認識させ易くすることができる。

【0444】

また、前記特徴部109SGでは、画像表示装置5において、リーチ演出中の第1可動体109SG401、第2可動体109SG402L、第3可動体109SG402Rの

10

20

30

40

50

動作に応じた爆発のエフェクト画像 109SG005B を表示可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例 109SG-3 として、画像表示装置 5 では、リーチ演出として実行される味方キャラクタと敵キャラクタとのバトル演出の進行に応じたエフェクト画像を表示可能としてもよい。

【0445】

尚、このように、画像表示装置 5 において可動体の動作に応じた爆発のエフェクト画像 109SG005B とバトル演出の進行に応じたエフェクト画像の両方を表示可能とする場合は、これら可動体の動作に応じた爆発のエフェクト画像 109SG005B とバトル演出の進行に応じたエフェクト画像との大きさを異ならせてもよい。このようにすることで、画像表示装置 5 において、リーチ演出中に可動体の動作とバトル演出との違いに対応した適切な大きさのエフェクト画像を表示することができるので、遊技興趣を向上できる。

10

【0446】

更に、画像表示装置 5 において可動体の動作に応じた爆発のエフェクト画像 109SG005B とバトル演出の進行に応じたエフェクト画像の両方を表示可能とする場合は、これら可動体の動作に応じた爆発のエフェクト画像 109SG005B とバトル演出の進行に応じたエフェクト画像との画像透過度を異ならせてもよい。このようにすることで、画像表示装置 5 において、リーチ演出中に可動体の動作とバトル演出との違いに対応した適切な画像透過度のエフェクト画像を表示することができるので、遊技興趣を向上できる。

【0447】

また、前記特徴部 109SG では、可動体動作示唆演出及び拡大表示期間が終了してから可動体動作演出またははずれ報知演出の開始タイミングまでの期間において画像表示装置 5 における味方キャラクタと敵キャラクタとの視認性を変化させない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例 109SG-4 として、可動体動作示唆演出及び拡大表示期間が終了してから可動体動作演出またははずれ報知演出の開始タイミングまでの期間では、画像表示装置 5 におけるコントラストや輝度を拡大表示期間が終了するよりも前よりも低い第 1 低視認状態とすることにより、味方キャラクタと敵キャラクタの視認性を低下させてもよい。更に、可動体動作演出を実行する場合（可変表示結果が大当たりとなる場合）は、画像表示装置 5 におけるコントラストや輝度を前記第 1 低視認状態から更に低い第 2 低視認状態とすることにより、味方キャラクタと敵キャラクタの視認性をより一層低下させてもよい。このようにすることで、拡大表示期間の終了後は、画像表示装置 5 における味方キャラクタと敵キャラクタの視認性の低下により拡大表示期間が終了したことを遊技者に容易に認識させることができるとともに、可動体演出の実行時は、第 1 可動体 109SG401、第 2 可動体 109SG402L、第 3 可動体 109SG402R の動作への注目を高めることができる。

20

30

【0448】

また、前記特徴部 109SG では、図 10-28～図 10-35 に示すように、可動体動作示唆演出の実行中と可動体動作演出の実行中とは、画像表示装置 5 において同一の演出画像（同一の味方キャラクタと敵キャラクタ）とを表示する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例 109SG-5 として、可動体動作演出の実行中と可動体動作演出の実行中とは、画像表示装置 5 において異なる演出画像を表示するようにしてもよい。特に、可動体動作示唆演出の実行中に画像表示装置 5 にて表示される演出画像の種類数を、可動体動作演出の実行中に画像表示装置 5 にて表示される演出画像の種類数よりも多くしてもよい。このようにすることで、可動体動作示唆演出の実行中において画像表示装置 5 に表示される演出画像のバリエーション数を増やすことができるので、可動体動作示唆演出の実行時における遊技興趣を向上できる。

40

【0449】

また、前記特徴部 109SG では、図 10-28～図 10-35 に示すように、可動体動作示唆演出の実行中と可動体動作演出の実行中とは、画像表示装置 5 において同一の演出画像（同一の味方キャラクタと敵キャラクタ）とを表示する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例 109SG-6 として、可動体動作示唆

50

演出の実行中は、画像表示装置 5 において該可動体動作示唆演出に対応する可動体動作示唆演出対応画像を表示する一方で、可動体動作演出の実行中は、画像表示装置 5 において該可動体動作演出に対応する可動体動作演出対応画像として、前記可動体動作示唆演出対応画像とは異なる画像を表示してもよい。

【0450】

更に、画像表示装置 5 において可動体動作示唆演出対応画像や可動体動作演出対応画像を表示可能とする場合は、可動体動作示唆演出対応画像の表示期間と可動体動作演出対応画像の表示期間を異ならせてもよい。このようにすることで、可動体動作示唆演出対応画像と可動体動作演出対応画像とを第 1 可動体 109SG401、第 2 可動体 109SG402L、第 3 可動体 109SG402R の動作（可動体動作示唆演出の実行であるか可動体動作演出の実行であるか）に対応した適切な期間で表示することが可能となる。

10

【0451】

更に、画像表示装置 5 において可動体動作演出対応画像を表示するとき、画像表示装置 5 のコントラストや輝度を低下させることによって、可動体動作演出対応画像の視認性を低下させてもよい。このようにすることで、可動体動作演出が実行される場合は、可動体動作演出対応画像ではなく可動体動作演出に対して遊技者の注目を高めることができる。

【0452】

更に、画像表示装置 5 において可動体動作示唆演出対応画像を表示するときは、スピーカ 8L8R から該可動体動作示唆演出対応画像に対応する可動体動作示唆演出対応音を出力するとともに、画像表示装置 5 において可動体動作演出対応画像を表示するときは、スピーカ 8L8R から該可動体動作演出対応画像に対応する可動体動作演出対応音を出力してもよい。このようにすることで、可動体動作示唆演出の実行時と可動体動作演出の実行時とで画像表示装置 5 に表示される各画像に対応した音をスピーカ 8L、8R から出力することができるので、可動体動作示唆演出の実行中や可動体動作演出の実行中であることを遊技者に容易に認識させることができる。

20

【0453】

更に、リーチ演出中に可動体動作演出を実行する場合（可変表示結果が大当たりとなる場合）は、可動体動作演出の開始よりも前のタイミングから画像表示装置 5 において画像表示装置 5 にて可動体動作演出対応画像の表示を開始してもよい。このようにすることで、スーパーリーチのリーチ演出中に可動体動作演出が開始されることに対する遊技者の期待感を高めることができるとともに、可動体動作演出への注目も高めることができる。

30

【0454】

また、前記特徴部 109SG では、スーパーリーチ $\alpha 1$ やスーパーリーチ $\alpha 2$ のリーチ演出では、可動体動作示唆演出 A として、画像表示装置 5 において複数の星型のエフェクト画像 109SG005S が第 1 可動体 109SG401 に向けて速度 V1 にて移動する表示が実行される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例 109SG-7 として、速度 V1 を一定の速度ではなく、所定の範囲内で可変としてもよい。この場合は、例えば、可動体動作示唆演出 A として、複数の星型のエフェクト画像 109SG005S が第 1 可動体 109SG401 に向けて移動する際に、星型のエフェクト画像 109SG005S の速度を第 1 可動体 109SG401 に接近するにつれて低速に変化させる（速度 V1 を低速に変化させる）ようにする。尚、可動体動作演出 A の実行時の複数の星型のエフェクト画像 109SG005S の速度 V2 については、速度 V1 の最大速度よりも速い速度とすればよい。このようにすることで、可動体動作示唆演出 A の実行時は、画像表示装置 5 に表示される複数の星型のエフェクト画像 109SG005S の移動速度（速度 V1）が変化するので、遊技興趣を向上できる。

40

【0455】

また、前記特徴部 109SG では、可動体動作示唆演出の実行に応じてスピーカ 8L、8R から 1 の動作示唆音を出力し、可動体動作演出の実行に応じてスピーカ 8L、8R から 1 の大当たり報知音を出力する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、これらスピーカ 8L、8R から出力される動作示唆音や大当たり報知音としては、複数

50

の音を出力可能としてもよい。

【0456】

更に、スピーカ8L、8Rから出力される動作示唆音や大当り報知音として複数の音を出力可能とする場合については、動作示唆音や大当り報知音の出力開始タイミングを複数設け、いずれのタイミングで動作示唆音や大当り報知音の出力が開始されるかに応じてスピーカ8L、8Rから異なる音を出力可能としてもよい。このようにすることで、遊技者は、スピーカ8L、8Rから出力される音によって可動体動作示唆演出または可動体動作演出の実行中であることを認識し易くできるとともに、出力されるタイミングに応じてこれら動作示唆音や大当り報知音が変化するので、遊技興趣を向上できる。

【0457】

特に、動作示唆音の出力タイミングを複数のタイミングから決定する場合は、可変表示結果に応じて異なる割合で出力タイミングを決定してもよい。この場合は、いずれのタイミングから動作示唆音の出力が開始されるかに遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。また、大当り報知音の出力タイミングを複数のタイミングから決定する場合は、大当り種別やパチンコ遊技機1に設定されている設定値に応じて異なる割合で出力タイミングを決定してもよい。この場合は、いずれのタイミングから大当り報知音の出力が開始されるかに遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【0458】

また、前記特徴部109SGでは、図10-21～図10-24に示すように、可動体動作示唆演出の実行期間において第1可動体109SG401を退避位置と示唆位置との間で等速にて往復移動させる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可動体動作示唆演出の実行期間における第1可動体109SG401を退避位置と示唆位置との間で往復移動させる場合は、第1可動体109SG401を退避位置と示唆位置とで一旦停止させたり、退避位置と示唆位置の近傍位置において第1可動体109SG401の減速や加速を実行してもよい。このようにすることで、第1可動体109SG401を動作させるための第1可動体用モータ109SG421にて脱調が生じてしまうことを防ぐことができる。

【0459】

また、前記特徴部109SGでは、可動体動作示唆演出が終了した後は、可動体動作演出またははずれ報知演出が開始されるまで第1可動体109SG401を退避位置にて待機させる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可動体動作示唆演出が終了した後は、可動体動作演出またははずれ報知演出が開始されるまで第1可動体109SG401を示唆位置に待機させるようにしてもよい。このようにすることで、可動体動作演出が実行される場合は、即座に第1可動体109SG401を演出位置に移動させることができるので、遊技興趣を向上できる。更に可動体動作示唆演出が終了してから、第1可動体109SG401が示唆位置に維持されるので、可動体動作演出が実行されることに対する遊技者の期待感を惹起させることができる。

【0460】

また、前記特徴部109SGでは、図10-21～図10-24に示すように、可動体動作示唆演出の実行時と可動体動作演出の実行時とでは、第1可動体109SG401の立ち上がり速度が同一となっているが、本発明はこれに限定されるものではなく、可動体動作示唆演出の実行時と可動体動作演出の実行時とでは、第1可動体109SG401の立ち上がり速度を異ならせてもよい。

【0461】

また、前記特徴部109SGでは、図10-20に示すように、画像表示装置5に表示される演出画像の更新制御と可動体（第1可動体109SG401、第2可動体109SG402L、第3可動体109SG402R）の移動制御とをそれぞれ制御タイマに基づいて実行する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら画像表示装置5に表示される演出画像の更新制御と可動体の移動制御に加えて、パチンコ遊技機1に設けられているLEDの点灯制御やスピーカ8L、8Rからの演出音の出力制御等も

10

20

30

40

50

各専用の制御タイマに基づいて実行してもよい。

【0462】

尚、このように、画像表示装置5に表示される演出画像の更新制御、可動体の移動制御、LEDの点灯制御、演出音の出力制御を実行する場合は、例えば、1ms毎に演出制御用CPU120がタイマ割込みを実行する(図8に示す演出制御メイン処理のうちS73～S77を1ms毎に実行する)ようにし、演出画像の更新制御を33ms毎、可動体の移動制御を1ms毎、LEDの点灯制御を10ms毎、演出音の出力制御を1ms毎に実行すればよい。特に、演出画像の更新制御、LEDの点灯制御、演出音の出力制御の実行時は必ず可動体の移動制御(第1可動体用モータ109SG421、第2可動体用モータ109SG422、第3可動体用モータ109SG423の駆動制御)が共に実行されるようになっているので、可動体の移動制御と、演出画像の更新制御、LEDの点灯制御、演出音の出力制御とを好適実行することができる。

10

【0463】

また、前記特徴部109SGでは、可動体動作示唆演出の実行中に可動体LED109SG495を発光させる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、該可動体LED109SG495の発光態様を複数設け、可動体動作示唆演出の実行中に可動体LED109SG495がいずれの態様にて発光するかに応じて大当り遊技状態に制御される割合を異ならせるようにしてもよい。

【0464】

また、前記特徴部109SGでは、可動体動作示唆演出Aとして、画像表示装置5において複数の星型のエフェクト画像109SG005Sを表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可動体動作示唆演出Aとして画像表示装置5に表示される星型のエフェクト画像109SG005Sの表示態様を複数設け、可動体動作示唆演出Aとして星型のエフェクト画像109SG005Sがいずれかの態様にて表示されるかに応じて大当り遊技状態に制御される割合を異ならせてもよい。

20

【0465】

また、前記特徴部109SGでは、図10-25に示すように、第3拡大表示期間においては第1可動体109SG401の退避位置と示唆位置との間での往復動作(可動体動作示唆演出)を実行しない形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、第3拡大表示期間においても第1可動体109SG401の退避位置と示唆位置との間での往復動作を実行する場合を設けてもよい。特に、可変表示結果が大当りとなる場合の一部において第3拡大表示期間にて第1可動体109SG401の退避位置と示唆位置との間での往復動作を実行可能とすることで、第3拡大表示期間において第1可動体109SG401が退避位置と示唆位置との間で往復動作するか否かに遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

30

【0466】

また、前記特徴部109SGでは、複数の星型のエフェクト画像109SG005Sを第1可動体109SG401に向けて移動させる(可動体動作示唆演出A)または第1可動体109SG401を退避位置と示唆位置との間で繰り返し移動させる(可動体動作示唆演出B)ことで可動体動作演出Aまたは可動体動作演出Bの実行を示唆する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら特定の画像の表示や第1可動体109SG401自体の動作以外の態様で可動体動作演出Aまたは可動体動作演出Bの実行を示唆してもよい。例えば、前記特徴部109SGに示すように第1可動体109SG401にLED(可動体LED109SG495)を備えている場合は、該LEDの点灯や点滅周期、点灯色等によって可動体動作演出Aまたは可動体動作演出Bの実行を示唆してもよい。

40

【0467】

また、前記特徴部109SGでは、図10-28及び図10-30に示すように、可動体動作示唆演出Aとして、画像表示装置5において味方キャラクタAと敵キャラクタAまたは敵キャラクタBの画像のコントラストを低下させた状態で複数の星型のエフェクト画

50

像 109SG005S を表示（図 10-28（D）及び図 10-30（D）参照）する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可動体動作示唆演出 A としては、画像表示装置 5 において味方キャラクタ A と敵キャラクタ A または敵キャラクタ B の画像のコントラストを低下させるよりも前のタイミング（例えば、図 10-28（C）や図 10-30（C）のタイミング）から複数の星型のエフェクト画像 109SG005S の表示を開始してもよい。

【0468】

尚、このように画像表示装置 5 において味方キャラクタ A と敵キャラクタ A または敵キャラクタ B の画像のコントラストを低下させるよりも前のタイミングから複数の星型のエフェクト画像 109SG005S の表示を開始する場合は、複数の星型のエフェクト画像 109SG005S の透過度（透明度）を上げることで、画像表示装置 5 にて表示中の演出画像（図 10-28 や図 10-30 の例では味方キャラクタ A と敵キャラクタ A または敵キャラクタ B の画像）がコントラストを低下させたときよりも視認し易いようにしてもよい。

【0469】

また、前記特徴部 109SG では、図 10-29（G）等に示すように、可動体動作演出の実行時には画像表示装置 5 において爆発のエフェクト画像 109SG005B が表示され、画像表示装置 5 にて表示されている演出画像の一部が該爆発のエフェクト画像 109SG005B によって視認不能な状態となる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、可動体動作演出の実行時には画像表示装置 5 の表示領域の全体で爆発のエフェクト画像 109SG005B 或いは可動体動作演出専用の画像を表示し、その他の演出画像全てが視認不能な状態となるようにしてもよい。

【0470】

また、前記特徴部 109SG では、スーパーリーチのリーチ演出中に可動体動作演出を実行する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可動体動作演出を実行するタイミングは、スーパーリーチのリーチ演出中以外のタイミングでもよい。例えば、変形例 109SG-8 として、図 10-36（A）、図 10-36（B）及び図 10-37（C）～図 10-37（H）に示すように、飾り図柄の組み合わせがリーチとなってからスーパーリーチのリーチ演出の開始タイミングまでの期間中に可動体動作演出を実行可能としてもよい。

【0471】

この場合は、図 10-36（B）に示すように、リーチとなってから先ず可動体動作示唆演出を開始するとともに、画像表示装置 5 では、この後に実行するリーチ演出が高期待度（大当り遊技状態に制御される割合が高い）のリーチ演出（例えば、前記特徴部 109SG に記載したスーパーリーチ α 1、スーパーリーチ α 2、スーパーリーチ β 1、スーパーリーチ β 2 のリーチ演出）と低期待度（大当り遊技状態に制御される割合が低い）のリーチ演出（例えば、前記特徴部 109SG に記載したスーパーリーチ α 1、スーパーリーチ α 2、スーパーリーチ β 1、スーパーリーチ β 2 のリーチ演出よりも低期待度のリーチ演出）のどちらに分岐するかを報知する分岐演出として、目を瞑った状態のキャラクタの画像を表示する該分岐演出としては、図 10-37（C）に示すように、可動体動作示唆演出の実行中においてキャラクタを漸次拡大表示していく。

【0472】

そして、該可変表示が低期待度のリーチ演出を実行する可変表示である場合は、図 10-37（C）～図 10-37（E）に示すように、画像表示装置 5 に表示されているキャラクタが目を開くことなく画像表示装置 5 の表示領域が漸次暗転していく。つまり、該分岐演出では、画像表示装置 5 に表示されているキャラクタが目を開くことなく暗転することによって高期待度のリーチ演出が実行されない（低期待度のリーチ演出が実行される）ことが報知される。そして、画像表示装置 5 の表示領域が完全に暗転した後（分岐演出が終了した後）は、低期待度のリーチ演出が実行される。

【0473】

一方で、該可変表示が高期待度のリーチ演出を実行する可変表示である場合は、図 10-37 (F) ~ 図 10-37 (H) に示すように、画像表示装置 5 に表示されているキャラクタが目を開くことによって高期待度のリーチ演出が実行されることが報知される。また、このとき、併せて可動体動作演出が実行される。そして、可動体動作演出と分岐演出が終了した後は、高期待度のリーチ演出が実行される。

【0474】

つまり、可動体動作演出は、前記特徴部 109 SG に例示したように大当り遊技状態に制御されることを報知する演出として実行してもよいが、高期待度のリーチ演出が実行されることを報知する演出（大当り遊技状態に制御される期待度が高いことを報知する演出）として実行してもよい。

【0475】

尚、本変形例 109 SG-8 では、図 10-36 (B) 及び図 10-37 (C) に示すように、画像表示装置 5 において分岐演出として目を瞑った状態のキャラクタを漸次拡大表示していく形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、分岐演出として目を瞑った状態のキャラクタを漸次拡大表示していく際には、画像表示装置 5 において該キャラクタとともに集中線等の効果画像を表示することで、該キャラクタが目を開くか否かに遊技者を注目させることができるようにしてもよい。

【0476】

以上のように、前記特徴部 109 SG では、スーパーリーチのリーチ演出中に、可変表示結果が大当りとなるか否かの分岐として本発明を適用する形態を例示したが、本変形例 109 SG-8 に示すように、低期待度のリーチ演出と高期待度のリーチ演出のどちらが実行されるかの分岐として本発明を適用してもよい。この場合は、本発明における特定画像がキャラクタの画像（第 1 特定画像が目を瞑った状態のキャラクタの画像、第 2 特定画像が目を開いた状態のキャラクタの画像）、本発明における効果画像が上述した集中線等の画像に該当する。

【0477】

尚、図 10-36 及び図 10-37 に示すように、本変形例 109 SG-8 では、可動体動作演出を高期待度のリーチ演出が実行されることを報知する演出として実行する場合は、可動体動作演出の実行前に可動体動作示唆演出を実行する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、可動体動作示唆演出は実行しなくともよい。また、可動体動作示唆演出を実行する場合と実行しない場合とでその後可動体動作演出の実行割合が異なる（高期待度のリーチ演出が実行される割合が異なる）ようにしてもよい。

【0478】

また、本明細書では、複数の特徴部や変形例を開示しているが、本発明の遊技機としてはこれら複数の特徴部や変形例から 2 つ以上の特徴部や変形例を組み合わせ実施してもよい。

【0479】

また、前記特徴部 109 SG では、所定の遊技を行う遊技機としてパチンコ遊技機 1 を例示したが、本発明はこれに限定するものではなく、所定の遊技を行う遊技機とは、少なくとも所定の遊技を行うものであればパチンコ遊技機 1 の他スロットマシンや一般ゲーム機であってもよい。

【0480】

本発明は、以上に説明したものに限られるものではない。また、その具体的な構成は上述の実施形態や後述の他の形態例に加えて、本発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれる。

【0481】

また、上述した実施の形態及び各変形例に示した構成、後述の形態例及び各変形例に示した構成のうち、全部または一部の構成を任意に組み合わせることとしてもよい。

【0482】

なお、今回開示された上述の実施形態及び後述の形態はすべての点で例示であって制限

10

20

30

40

50

的なものではないと考えられるべきである。本発明の範囲は上述の説明及び後述の説明ではなく特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等の意味および範囲内での全ての変更が含まれることが意図される。

【0483】

本発明の遊技機としては、他にも、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

動作可能に設けられた可動体（例えば、第1可動体109SG401、第2可動体109SG402L、第3可動体109SG402R）と、

前記可動体を動作させることにより演出結果を報知する特定演出（例えば、可動体動作演出Aや可動体動作演出B）と、前記特定演出が実行されるよりも前に前記可動体を繰り返し動作させることにより前記特定演出が実行されることを示唆する示唆演出（例えば、可動体動作示唆演出Aや可動体動作示唆演出B）と、を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が図10-19に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、を備え、

前記演出実行手段は、

前記示唆演出を実行するときは前記可動体に対する効果画像を表示しない一方、前記特定演出を実行するときは前記可動体に対する効果画像を表示し（例えば、図10-32～図10-35に示すように、可動体動作示唆演出Bの実行中は、画像表示装置5において爆発のエフェクト画像109SG005Bを表示しない一方で、可動体動作演出Bの実行中は、画像表示装置5において爆発のエフェクト画像109SG005Bを表示する部分）、

前記示唆演出を実行しているときに特定画像を表示するとともに、該特定画像を徐々に拡大表示し（例えば、図10-32及び図10-34に示すように、スーパーリーチβ1のリーチ演出中であれば味方キャラクタBと敵キャラクタAとを表示し、これら味方キャラクタBと敵キャラクタAを拡大表示していく部分と、スーパーリーチβ2のリーチ演出中であれば味方キャラクタBと敵キャラクタBを表示し、これら味方キャラクタBと敵キャラクタBを拡大表示していく部分）、

前記特定画像を徐々に拡大表示しているときは、該特定画像に対する効果画像を表示可能であり（例えば、図10-32及び図10-34に示すように、拡大表示期間中に画像表示装置5においてエフェクト画像109SG005Xを表示する部分）、

前記特定画像は第1特定画像と該第1特定画像とは異なる第2特定画像とを含み、前記第1特定画像が表示されるときと前記第2特定画像が表示されるときとで有利状態に制御される割合が異なり（例えば、図10-9に示すように、リーチ演出中に味方キャラクタBと敵キャラクタBが表示されるスーパーリーチβ2の可変表示は、リーチ演出中に味方キャラクタBと敵キャラクタAが表示されるスーパーリーチβ1の可変表示よりも大当たり遊技状態に制御される割合が高い部分）、

前記演出実行手段による前記可動体の制御周期は、前記特定画像および前記効果画像の更新周期と異なり（例えば、第1可動体109SG401、第2可動体109SG402L、第3可動体109SG402Rの移動制御周期は1msであるのに対して、画像表示装置5に表示される演出画像の更新周期は33msである部分）、

さらに、

遊技者が操作可能な操作手段（例えばスティックコントローラ31A、プッシュボタン31Bなど）と、

前記操作手段が振動する振動演出として、所定振動演出（例えば操作部演出パターンに含まれる振動パターンによる振動モータ131の駆動など）と特殊振動演出（例えば可変表示演出制御パターンに含まれる振動制御データによる振動モータ131の駆動など）とを実行可能な振動演出実行手段（例えばステップAKS203にて決定された操作部演出制御パターンや可変表示演出制御パターンの振動制御データを用いてステップS172の可変表示中演出処理を実行する演出制御用CPU120など）と、

前記所定振動演出に伴い前記操作手段を発光させる発光演出（例えば操作部演出パター

ンに含まれる発光色によるレバーランプ 9 B 1 およびボタンランプ 9 B 2 の発光など) を実行可能な発光演出実行手段 (例えばステップ A K S 2 0 3 にて決定された操作部演出制御パターンのランプ制御データを用いてステップ S 1 7 2 の可変表示中演出処理を実行する演出制御用 C P U 1 2 0 など) と、

遊技の進行に応じて特定演出 (例えば S P リーチ A のリーチ演出、大当たり確定報知、大当たり種別抽選など) を実行可能な特定演出実行手段 (例えばステップ A K S 2 0 3 にて決定された可変表示演出制御パターンに基づいてステップ S 1 7 2 の可変表示中演出処理を実行する演出制御用 C P U 1 2 0 など) と、を備え、

前記所定振動演出が実行されないときよりも、前記所定振動演出が実行されるときの方が、前記有利状態に制御される割合が高く (例えば操作部演出パターンなどに応じた大当たり信頼度など)、

10

前記所定振動演出に伴う前記発光演出の発光態様と、該所定振動演出が実行されたタイミングとに応じて、前記有利状態に制御される割合が異なり (例えば操作部演出パターンに含まれる発光色と操作部演出パターンの用途に応じた大当たり信頼度など)、

前記振動演出実行手段は、前記特定演出の実行に伴い前記特殊振動演出を実行可能であり (例えば期間 A K Z 0 1 ~ A K Z 0 5 における振動演出の実行など)、前記所定振動演出と、前記特殊振動演出とで振動態様が異なる (例えば振動パターン A K V 4 1 ~ A K V 4 4 とは異なる振動パターン A K V 0 1 ~ A K V 0 3 など) 遊技機が挙げられる。

この特徴によれば、効果画像によって特定画像の拡大表示や可動体の演出動作をより一層目立たせることができるので、遊技興趣を向上できる。さらに、このような構成によれば、振動演出の振動態様や発光演出の発光態様、振動演出の実行タイミングに注目させて、遊技興趣を向上させることができる。

20

【 0 4 8 4 】

つまり、効果画像によって可動体の演出動作等をより一層目立たせることにより遊技興趣を向上できるとともに、所定振動演出が有利状態に制御される割合が高い発光態様、振動演出の実行タイミングで実行されるかどうかや、特殊演出の実行に伴って特殊振動演出が実行されるかどうかに注目させることができるので、操作手段を用いた演出の興趣を向上させることができる。すなわち、遊技場に設置したときに遊技者の興味をひきやすく演出の興趣が向上しやすい遊技機を提供することができる。

【 0 4 8 5 】

30

また、特定演出と操作手段とを関連付けてもよい。例えば、可動体が可動する場合に操作手段を振動動作させるようにしてもよい。そうすることでより遊技者にインパクトを与えられる演出を実行でき興趣が向上する。

【 0 4 8 6 】

また、可動体の動作に伴い発光演出を実行するようにしてもよい。この場合、発光演出は可動体の動作を強調する態様で発光するのが好ましい。そうすることで好適な演出ができ興趣が向上する。

【 0 4 8 7 】

さらに、興趣を向上させることが可能な遊技機の他の一例として、遊技者にとって有利な有利状態 (例えば大当たり遊技状態など) に制御可能な遊技機 (例えばパチンコ遊技機 1 など) であって、遊技者が操作可能な操作手段 (例えばスティックコントローラ 3 1 A、プッシュボタン 3 1 B など) と、前記操作手段が振動する振動演出として、所定振動演出 (例えば操作部演出パターンに含まれる振動パターンによる振動モータ 1 3 1 の駆動など) と特殊振動演出 (例えば可変表示演出制御パターンに含まれる振動制御データによる振動モータ 1 3 1 の駆動など) とを実行可能な振動演出実行手段 (例えばステップ A K S 2 0 3 にて決定された操作部演出制御パターンや可変表示演出制御パターンの振動制御データを用いてステップ S 1 7 2 の可変表示中演出処理を実行する演出制御用 C P U 1 2 0 など) と、前記所定振動演出に伴い前記操作手段を発光させる発光演出 (例えば操作部演出パターンに含まれる発光色によるレバーランプ 9 B 1 およびボタンランプ 9 B 2 の発光など) を実行可能な発光演出実行手段 (例えばステップ A K S 2 0 3 にて決定された操作部

40

50

演出制御パターンのランプ制御データを用いてステップ S 1 7 2 の可変表示中演出処理を実行する演出制御用 CPU 1 2 0 など) と、遊技の進行に応じて特定演出 (例えば S プリーチ A のリーチ演出、大当たり確定報知、大当たり種別抽選など) を実行可能な特定演出実行手段 (例えばステップ A K S 2 0 3 にて決定された可変表示演出制御パターンに基づいてステップ S 1 7 2 の可変表示中演出処理を実行する演出制御用 CPU 1 2 0 など) と、を備え、前記所定振動演出が実行されないときよりも、前記所定振動演出が実行される時のほうが、前記有利状態に制御される割合が高く (例えば操作部演出パターンなどに応じた大当たり信頼度など)、前記所定振動演出に伴う前記発光演出の発光態様と、該所定振動演出が実行されたタイミングとに応じて、前記有利状態に制御される割合が異なり (例えば操作部演出パターンに含まれる発光色と操作部演出パターンの用途に応じた大当たり信頼度など)、前記振動演出実行手段は、前記特定演出の実行に伴い前記特殊振動演出を実行可能であり (例えば期間 A K Z 0 1 ~ A K Z 0 5 における振動演出の実行など)、前記所定振動演出と、前記特殊振動演出とで振動態様が異なる (例えば振動パターン A K V 4 1 ~ A K V 4 4 とは異なる振動パターン A K V 0 1 ~ A K V 0 3 など) 遊技機が挙げられる。遊技機が挙げられる。以下にこの遊技機の形態例を他の形態例として説明する。

10

【 0 4 8 8 】

(設定示唆演出に関する特徴部の説明)

以下、パチンコ遊技機 1 における設定示唆演出に関する特徴部について説明する。この特徴部では、可変表示の実行中に、所定割合でパチンコ遊技機 1 における設定値を示唆する設定示唆演出を実行可能である。

20

【 0 4 8 9 】

図 1 1 - 1 は、可変表示開始設定処理として、演出制御プロセス処理のステップ S 1 7 1 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理では、停止図柄決定処理が実行される (ステップ S 2 0 1)。停止図柄決定処理では、飾り図柄の可変表示における最終停止図柄といった、飾り図柄の可変表示において停止表示される飾り図柄の組合せが決定される。停止図柄決定処理に続いて、予告演出決定処理が実行される (ステップ S 2 0 2)。予告演出決定処理は、有利示唆演出に含まれる予告演出を決定可能とする。

【 0 4 9 0 】

予告演出決定処理が実行された後には、演出制御パターンを予め用意された複数パターンのいずれかに決定する (ステップ S 2 0 3)。演出制御パターンは、特図変動時演出制御パターン、予告演出制御パターン、その他、各種の演出実行を制御するための制御パターンなどを含んでいけばよい。例えば変動パターン指定コマンドで示された変動パターンなどに対応して、複数用意された特図変動時演出制御パターンのいずれかを選択し、使用パターンとしてセットする。また、ステップ S 2 0 2 の予告演出決定処理による決定結果に対応して、複数用意された予告演出制御パターンのいずれかを選択し、使用パターンとしてセットしてもよい。なお、特図変動時演出制御パターン、予告演出制御パターンとして、別個の演出制御パターンをセットするものに限定されず、各演出の実行設定の組合せに対応した 1 の演出制御パターンをセットするものであってもよい。

30

【 0 4 9 1 】

ステップ S 2 0 3 により演出制御パターンが決定されると、例えば変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに対応して、RAM 1 2 2 の所定領域 (演出制御タイマ設定部など) に設けられた演出制御プロセスタイマの初期値を設定する (ステップ S 2 0 4)。また、画像表示装置 5 の画面上にて飾り図柄などの変動を開始させるための設定を行う (ステップ S 2 0 5)。このときには、ステップ S 2 0 3 にて決定された演出制御パターン (特図変動時演出制御パターン) に含まれる表示制御データが指定する表示制御指令を表示制御部 1 2 3 の V D P に対して伝送させることなどにより、画像表示装置 5 の画面上に設けられた「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にて飾り図柄の変動を開始させればよい。

40

【 0 4 9 2 】

50

続いて、可変表示開始時の保留表示更新設定を行う（ステップS206）。例えば、画像表示装置5の画面上に設けられた保留表示エリアにおいて、保留番号「1」に対応した表示部位（左端の表示部位）を消去（消化）するとともに、他の保留番号「2」～「4」などに対応した表示部位にある保留表示を1つずつ左方向に移動（シフト）させる。これにより、保留表示のシフトが行われる。画像表示装置5の画面上に設けられたアクティブ表示部では、保留表示エリアにおいて消去（消化）した保留表示に対応したアクティブ表示が行われるようにすればよい。なお、保留記憶数が「0」であるときに、第1始動入賞や第2始動入賞の発生に基づいて直ちに可変表示が開始される場合には、保留表示を更新することなく、アクティブ表示エリアにおけるアクティブ表示を更新するための設定が行われてもよい。その後、演出プロセスフラグの値を可変表示中演出処理に対応した値である“2”に更新してから（ステップS207）、可変表示開始設定処理を終了する。

10

【0493】

図11-2は、停止図柄決定処理として、可変表示開始設定処理のステップS201にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。停止図柄決定処理では、スーパーリーチのリーチ演出が実行されるか否かを判定する（ステップS221）。スーパーリーチのリーチ演出が実行されるか否かは、例えば主基板11から伝送された変動パターン指定コマンドで示された変動パターンに基づいて判定可能である。

【0494】

スーパーリーチのリーチ演出が実行されない場合には（ステップS221；No）、非リーチ時やノーマルリーチ時の最終停止図柄を決定して（ステップS222）、停止図柄決定処理を終了する。非リーチ時には、可変表示結果が「ハズレ」になる。ノーマルリーチ時には、可変表示結果が「大当たり」になる場合と、可変表示結果が「ハズレ」になる場合とが含まれている。飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様とならない非リーチ時には、最終停止図柄として、非リーチ組合せの確定飾り図柄が停止表示される。非リーチ時の最終停止図柄は、「左」および「右」の飾り図柄表示エリア5L、5Rで異なる（不一致の）飾り図柄となるように決定される。可変表示結果が「ハズレ」になるノーマルリーチ時には、リーチハズレ時の最終停止図柄として、リーチハズレ組合せの確定飾り図柄が停止表示される。リーチハズレ時の最終停止図柄は、「左」および「右」の飾り図柄表示エリア5L、5Rで同一の（一致する）飾り図柄となるように決定される。可変表示結果が「大当たり」になるノーマルリーチ時には、大当たり時の最終停止図柄として、大当たり組合せの確定飾り図柄が停止表示される。大当たり時の最終停止図柄は、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて同一の（一致する）飾り図柄となるように決定される。

20

30

【0495】

スーパーリーチのリーチ演出が実行される場合には（ステップS221；Yes）、スーパーリーチ時の最終停止図柄を決定する（ステップS223）。スーパーリーチ時には、可変表示結果が「大当たり」になる場合と、可変表示結果が「ハズレ」になる場合とが含まれている。可変表示結果が「ハズレ」になるスーパーリーチ時には、リーチハズレ時の最終停止図柄として、リーチハズレ組合せの確定飾り図柄が停止表示される。可変表示結果が「大当たり」になる大当たり時には、大当たり時の最終停止図柄として、大当たり組合せの確定飾り図柄が停止表示される。

40

【0496】

スーパーリーチ時には、可変表示結果が「大当たり」になるか「ハズレ」になるかにかかわらず、「左」および「右」の飾り図柄表示エリア5L、5Rで同一の（一致する）飾り図柄が、確定飾り図柄として停止表示される。このようなリーチハズレ組合せや大当たり組合せを構成する左右の飾り図柄は、リーチ図柄ともいう。リーチ図柄として決定可能な飾り図柄は、例えば1～7の数字に対応する7種類の飾り図柄といった、複数種類の飾り図柄を含んでいればよい。数字に対応する飾り図柄は、数字を示す演出画像のみであってもよいし、数字に加えて各種のキャラクタを示す演出画像であってもよい。リーチ図柄は、リーチ図柄決定用の乱数値を示す数値データに基づいて、ROM121に予め記憶されて

50

用意されたリーチ図柄決定テーブルを参照することなどにより、複数の飾り図柄のいずれかに決定されるようにすればよい。リーチ図柄決定用の乱数値を示す数値データは、RAM 122に設けられたランダムカウンタや乱数回路124の一方または両方を用いて、更新可能であればよい。

【0497】

リーチ図柄決定テーブルでは、可変表示結果が「ハズレ」であるか「大当たり」であるかに応じて、リーチ図柄となる飾り図柄に割り当てられた判定値の個数が異なってもよい。例えば、可変表示結果が「ハズレ」である場合には、1の数字に対応する飾り図柄の決定割合が最も高くなり、2の数字、3の数字、4の数字、5の数字、6の数字となるに従って、飾り図柄の決定割合が低くなり、7の数字に対応する飾り図柄の決定割合が最も低くなる。これに対し、可変表示結果が「大当たり」である場合には、1の数字に対応する飾り図柄の決定割合が最も低くなり、2の数字、3の数字、4の数字、5の数字、6の数字となるに従って、飾り図柄の決定割合が高くなり、7の数字に対応する飾り図柄の決定割合が最も高くなる。このような決定割合の設定では、7の数字に対応する飾り図柄がリーチ図柄として停止表示された場合に、可変表示結果が「大当たり」となり大当たり遊技状態に制御される割合が最も高くなり、6の数字、5の数字、4の数字、3の数字、2の数字となるに伴い、リーチ図柄として停止表示された場合の可変表示結果が「大当たり」となり大当たり遊技状態に制御される割合が低くなり、1の数字に対応する飾り図柄がリーチ図柄として停止表示された場合の可変表示結果が「大当たり」となり大当たり遊技状態に制御される割合が最も低くなる。なお、リーチ図柄決定テーブルでは、可変表示結果が「ハズレ」であるか「大当たり」であるかにかかわらず、リーチ図柄となる飾り図柄に割り当てられた判定値の個数が同じであってもよい。リーチ図柄となる飾り図柄ごとに割り当てられた判定値の個数が異なってもよいし、リーチ図柄となる飾り図柄にかかわらず割り当てられた判定値の個数が同じであってもよい。大当たり種別に応じて、リーチ図柄となる飾り図柄の決定割合が異なってもよい。

【0498】

ステップS223に続いて、決定されたリーチ図柄は7の数字に対応する飾り図柄であるか否かを判定する（ステップS224）。このとき、リーチ図柄が7以外の数字に対応する飾り図柄であれば（ステップS224；No）、停止図柄決定処理を終了する。リーチ図柄が7の数字に対応する飾り図柄である場合には（ステップS224；Yes）、設定示唆演出を実行するか否かに応じた設定示唆演出の有無を決定する（ステップS225）。設定示唆演出は、設定示唆演出実行決定用の乱数値を示す数値データに基づいて、ROM 121に予め記憶されて用意された設定示唆演出実行決定テーブルを参照することなどにより、実行の有無が決定されるようにすればよい。設定示唆演出実行決定用の乱数値を示す数値データは、RAM 122に設けられたランダムカウンタや乱数回路124の一方または両方を用いて、更新可能であればよい。設定示唆演出の有無として、設定示唆演出を実行しない「演出なし」、または、設定示唆演出を実行する「演出あり」のうちで、いずれかに決定される。

【0499】

ステップS225の決定結果に基づいて、設定示唆演出を実行する「演出あり」に決定されたか否かを判定する（ステップS226）。設定示唆演出を実行しない「演出なし」に決定された場合には（ステップS226；No）、停止図柄決定処理を終了する。「演出あり」に決定された場合には（ステップS226；Yes）、パチンコ遊技機1に設定されている設定値を特定する（ステップS227）。演出制御用CPU 120は、パチンコ遊技機1の電源投入時に、主基板11の側から送信された設定値通知コマンドを受信し、通知された設定値をRAM 122の所定領域に格納すればよい。これにより、ステップS227では、RAM 122に格納されている設定値を特定すればよい。

【0500】

ステップS227に続いて、設定示唆パターンを決定してから（ステップS228）、停止図柄決定処理を終了する。設定示唆パターンは、設定示唆パターン決定用の乱数値を

示す数値データに基づいて、ROM 121に予め記憶されて用意された設定示唆パターン決定テーブルを参照することなどにより、複数の設定示唆パターンのうちいずれかに決定されるようにすればよい。設定示唆パターン決定用の乱数値を示す数値データは、RAM 122に設けられたランダムカウンタや乱数回路124の一方または両方を用いて、更新可能であればよい。

【0501】

図11-3は、設定示唆演出実行決定テーブルに関する設定例を示している。例えばROM 121には、設定示唆演出実行決定テーブルとして、図11-3に示す決定テーブルTA01を構成するテーブルデータが予め記憶されている。停止図柄決定処理のステップS225では、決定テーブルTA01を参照することなどにより、設定示唆演出の有無が決定される。決定テーブルTA01では、可変表示結果が「ハズレ」であるか「大当たり」であるかに応じて、設定示唆演出の有無に割り当てられた判定値の個数が異なっている。例えば、可変表示結果が「大当たり」である場合には、可変表示結果が「ハズレ」である場合よりも、設定示唆演出を実行する「演出あり」の決定割合が高くなる。このような決定割合の設定では、設定示唆演出が実行された場合に、設定示唆演出が実行されない場合よりも、可変表示結果が「大当たり」となり大当たり遊技状態に制御される割合が高くなる。なお、設定示唆演出実行決定テーブルでは、可変表示結果が「ハズレ」であるか「大当たり」であるかにかかわらず、設定示唆演出の有無に割り当てられた判定値の個数が同じであってもよい。

【0502】

図11-4(A)は、設定示唆パターンの構成例を示している。この実施例では、複数の設定示唆パターンとして、4つのパターンRE-0～パターンRE3が設けられている。これらの設定示唆パターンは、図柄表示色を変化させるか否かや、変化させる場合の表示色に応じて、示唆内容が異なっている。図柄表示色は、リーチ図柄として停止表示された飾り図柄の表示色であり、通常表示色となる赤色の他に、銅色、銀色、金色を含む示唆表示色に変化可能である。パターンRE-0は、図柄表示色を変化させず、遊技者にとって有利な設定値である期待度が低いことを示唆する。パターンRE-1は、図柄表示色を銅色に変化させ、設定値が2以上であることの確定を示唆する。パターンRE-2は、図柄表示色を銀色に変化させ、遊技者にとって有利な設定値である期待度が高いことを示唆する。パターンRE-3は、図柄表示色を金色に変化させ、最高の設定値となる6であることの確定を示唆する。このように、リーチ図柄を用いた設定示唆演出では、図柄表示色の変化したか否かや、変化後の図柄表示色に応じて、パチンコ遊技機1における設定値に関する示唆を行うことができる。

【0503】

図11-4(B)は、設定示唆パターン決定テーブルに関する設定例を示している。例えばROM 121には、設定示唆パターン決定テーブルとして、図11-4(B)に示す決定テーブルTA11を構成するテーブルデータが予め記憶されている。停止図柄決定処理のステップS228では、決定テーブルTA11を参照することなどにより、設定示唆パターンが決定される。決定テーブルTA11では、パチンコ遊技機1において設定されている設定値に応じて、設定示唆パターンの決定結果に割り当てられた判定値の個数が異なっている部分がある。

【0504】

リーチ図柄を用いた設定示唆演出が実行される場合に、リーチ図柄が7の数字に対応した飾り図柄となることから、大当たり遊技状態に制御される割合が高い。そして、設定示唆演出がパターンRE-0で実行される場合は遊技者にとって有利な設定値である期待度が低く、設定示唆演出がパターンRE-1で実行される場合は設定値が2以上であることが確定する。また、設定示唆演出がパターンRE-2で実行される場合は遊技者にとって有利な設定値である期待度が高く、設定示唆演出がパターンRE-3で実行される場合は最高の設定値となる6であることが確定する。このように、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様となった場合のリーチ図柄には、7以外の数に対応した飾り図柄といった大当たり

遊技状態の制御に関する示唆を行う図柄表示態様と、7の数字に対応した飾り図柄といった大当り遊技状態の制御に関する示唆を行うとともにパチンコ遊技機1において設定されている設定値に関する示唆を行う図柄表示態様とが含まれている。リーチ図柄が7の数字に対応した飾り図柄の場合には、リーチ図柄が通常表示色で表示されることで大当り遊技状態の制御に関する示唆を行った後に、図柄表示色が変更されることで、大当り遊技状態の制御に関する示唆を継続して行うとともに設定値に関する示唆を行うことになる。

【0505】

設定示唆演出は、パチンコ遊技機1において設定されている設定値に応じて、演出態様が異なるように実行可能である。例えば、パチンコ遊技機1において設定されている設定値が1である場合には、設定示唆パターンがパターンRE-1に決定されないため、図柄表示色は銅色に変更されることがない。このように、パチンコ遊技機1において設定されている設定値が1以外であるか否かに応じて、リーチ図柄が7の数字に対応する飾り図柄である場合の図柄表示態様として、図柄表示色は銅色に変更されるか否かが異なる。パチンコ遊技機1において設定されている設定値が6以外である場合には、設定示唆パターンがパターンRE-3に決定されないため、図柄表示色は金色に変更されることがない。このように、パチンコ遊技機において設定されている設定値が6であるか否かに応じて、リーチ図柄が7の数字に対応する飾り図柄である場合の図柄表示態様として、図柄表示色は金色に変更されるか否かが異なる。

【0506】

設定示唆演出は、リーチ図柄として停止表示された飾り図柄の表示色である図柄表示色を変更するものに代えて、あるいは、図柄表示色を変更するものに加えて、リーチ図柄として停止表示された飾り図柄の形状や模様といった、リーチ態様における任意の態様を変更するものであってもよい。あるいは、背景画像や外枠画像その他の任意の演出画像の表示、スピーカ8L、8Rによる音声の出力、遊技効果ランプ9や装飾用LEDといった装飾発光体の点灯、演出用可動部材の動作、これらの一部または全部の組合せといった、任意の演出装置による演出態様を変更するものであってもよい。設定示唆演出その他のパチンコ遊技機1における任意の演出は、演出制御に関連する任意のデータ、演出制御に関連しない任意のデータ、あるいは、これらを組み合わせたデータが、演出実行用として予め定められた単一または複数の条件式を満足する場合に、実行可能であればよい。図柄表示色を変更する演出は、変更演出ともいう。

【0507】

複数の設定示唆パターンには、大当り遊技状態に制御される場合にのみ決定可能なパターンと、大当り遊技状態に制御されない場合にも決定可能なパターンとが、含まれていてもよい。例えば、パターンRE-0とパターンRE-1は、可変表示結果が「ハズレ」である場合にも、所定割合で決定可能となるのに対し、パターンRE-2とパターンRE-3は、可変表示結果が「大当り」である場合にのみ所定割合で決定可能となり、可変表示結果が「ハズレ」である場合には決定不可能となるようにしてもよい。この場合に、パターンRE-2は、パチンコ遊技機1において設定されている設定値にかかわらず、共通の割合で決定されるのに対し、パターンRE-3は、パチンコ遊技機1において設定されている設定値に応じて、異なる割合で決定されてもよい。

【0508】

図11-5は、可変表示中演出処理として、演出制御プロセス処理のステップS172にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。可変表示中演出処理では、例えば演出制御プロセスタイマのタイマ値などに基づいて、変動パターンに対応した可変表示時間である特図変動時間が経過したか否かを判定する(ステップS241)。可変表示時間が経過していないと判定された場合には(ステップS241; No)、可変表示の進行に伴い各種演出を実行するための制御が行われる。演出制御用CPU120は、可変表示開始設定処理のステップS203にて決定された演出制御パターンから読み出した制御データに基づいて、各種指令を作成する。この指令を、表示制御部123や音声制御基板13、ランプ制御基板14などに対して伝送させる。これにより、画像表示装置5の画面上

10

20

30

40

50

に所定の演出画像を表示させることや、スピーカ 8 L、8 R から所定の効果音を出力させること、遊技効果ランプ 9 および装飾用 LED を点灯や消灯や点滅させること、可動体 3 2 などの演出用可動部材を動作させること、あるいは、これらの一部または全部を組み合わせること、で、所定の演出装置にて各種演出を実行できればよい。

【0509】

可変表示中演出処理では、予告演出期間であるか否かを判定する（ステップ S 2 4 2）。予告演出期間である場合には（ステップ S 2 4 2；Yes）、予告演出を実行する制御が行われる（ステップ S 2 4 3）。予告演出期間ではない場合や（ステップ S 2 4 2；No）、ステップ S 2 4 3 の制御を行った後には、リーチ演出期間であるか否かを判定する（ステップ S 2 4 4）。リーチ演出期間である場合には（ステップ S 2 4 4；Yes）、リーチ演出を実行する制御が行われる（ステップ S 2 4 5）。ステップ S 2 4 5 の制御により、リーチ図柄となる飾り図柄が停止表示されてから、図柄表示色の変更後におけるリーチ演出を実行する場合に、大当り遊技状態の制御に関する示唆を行うとともに、パチンコ遊技機 1 の設定値に関する示唆を行うことができる。

【0510】

リーチ演出期間ではない場合や（ステップ S 2 4 4；No）、ステップ S 2 4 5 の制御を行った後には、変更演出期間であるか否かを判定する（ステップ S 2 4 6）。変更演出期間は、リーチ図柄を用いた設定示唆演出が実行される場合に、図柄表示色を変更する演出の実行期間として、予め定められていればよい。変更演出期間である場合には（ステップ S 2 4 6；Yes）、変更演出を実行する制御が行われる（ステップ S 2 4 7）。変更演出期間ではない場合や（ステップ S 2 4 6；No）、ステップ S 2 4 7 の制御を行った後には、例えば変動パターンに対応して決定された演出制御パターンにおける設定などに基づいて、その他、飾り図柄の可変表示動作を含めた可変表示中における演出を実行するための制御を行ってから（ステップ S 2 4 8）、可変表示中演出処理を終了する。

【0511】

変更演出期間は、変更演出の演出態様に応じて、異なる時間長に設定されてもよい。例えばパターン RE-0 の場合には変更演出期間が最も短い第 1 期間に設定され、パターン RE-1 の場合には変更演出期間が第 1 期間よりも長い第 2 期間に設定され、パターン RE-2 の場合には変更演出期間が第 2 期間よりも長い第 3 期間に設定され、パターン RE-3 の場合には変更演出期間が最も長い第 4 期間に設定されてもよい。一般的に遊技者は、有利なことを報知する演出（有利な演出）が実行された場合、その演出の画像または動画を、遊技者が所有する携帯端末にて撮影し、それを SNS（Social Networking Service）等の会員登録制のウェブサイトや、インターネット動画供給サイト等に投稿する傾向にある。しかしながら、このような有利な演出の実行期間が短いと、適切な撮影時間を確保できないという問題が生じる。その一方で、不利な場合にも行われることの多い演出（不利な演出）については、撮影意欲を喚起しないため、不利な演出の実行期間が長いと、かえって遊技者に不快感を与えてしまうという問題がある。そこで、有利な演出についての実行期間を長くして撮影時間を確保するとともに、不利な演出については有利な演出よりも実行期間を短くして不快感を低減させるようにする。これにより、遊技者にとって有利な演出が実行された場合に、遊技者が見逃すことを防止できるとともに、撮影時間を確保することができる。また、撮影時間を確保できることにより、撮影された画像や動画がインターネット上で遊技者により公開され、パチンコ遊技機 1 に対する公衆の興味を高めることができる。加えて、多くの場合に、どの遊技場のどのパチンコ遊技機 1 にて撮影したものも含めて公開されることにより、遊技場側からすれば、遊技者により遊技場の宣伝が行われたことになる。このように、パチンコ遊技機 1 の設定値に関する示唆が行われた場合に撮影時間を確保することにより、遊技者のみならず、遊技場側にも相乗的な効果をもたらすことになる。

【0512】

可変表示時間が経過した場合には（ステップ S 2 4 1；Yes）、主基板 1 1 から伝送される図柄確定コマンドの受信があったか否かを判定する（ステップ S 2 4 9）。図柄確

定コマンドの受信がなければ（ステップ S 2 4 9 ; N o）、可変表示中演出処理を終了して待機する。なお、可変表示時間が経過した後、図柄確定コマンドを受信することなく所定時間が経過した場合には、図柄確定コマンドを正常に受信できなかったことに対応して、所定のエラー処理が実行されるようにしてもよい。図柄確定コマンドの受信があった場合には（ステップ S 2 4 9 ; Y e s）、飾り図柄の可変表示において表示結果となる最終停止図柄（確定飾り図柄）を導出表示させる制御を行う（ステップ S 2 5 0）。続いて、大当たり開始指定コマンド受信待ち時間として予め定められた一定時間を設定する（ステップ S 2 5 1）。また、演出プロセスフラグの値を特図当り待ち処理に対応した値である“3”に更新してから（ステップ S 2 5 2）、可変表示中演出処理を終了する。

【0513】

図 1 1 - 6 は、設定示唆演出の実行例を示している。図 1 1 - 6 (A) は、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様でリーチ成立となる演出実行例 H D 1 0 1 を示している。「左」と「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 R には 7 の数字に対応する飾り図柄が停止表示されることで、リーチ成立となりノーマルリーチのリーチ演出が実行される。図 1 1 - 6 (B) は、ノーマルリーチのリーチ演出がスーパーリーチのリーチ演出に移行するリーチ発展となる演出実行例 H D 1 0 2 を示している。画像表示装置 5 の表示画面では飾り図柄が縮小表示され、スーパーリーチのリーチ演出における演出画像の表示が行われる。図 1 1 - 6 (C) は、設定示唆演出となる変更演出が実行される演出実行例 H D 1 0 3 を示している。停止表示されているリーチ図柄に重畳して、変更演出に対応する演出表示が表示される。また、「図柄表示色変更!!」といったメッセージを報知する演出画像が表示

【0514】

図 1 1 - 6 (D 1) は、パターン R E - 0 により図柄表示色が変わらない演出実行例 H D 1 1 1 を示している。図 1 1 - 6 (D 2) は、パターン R E - 1 により図柄表示色が銅色に変化する演出実行例 H D 1 1 2 を示している。図 1 1 - 6 (D 3) は、パターン R E - 2 により図柄表示色が銀色に変化する演出実行例 H D 1 1 3 を示している。図 1 1 - 6 (D 4) は、パターン R E - 3 により図柄表示色が金色に変化する演出実行例 H D 1 1 3 を示している。演出実行例 H D 1 1 1 では、パターン R E - 0 によりリーチ図柄の表示色が変わらず、通常表示色である赤色のまま変更されない。このように図柄表示色が変わらない失敗演出（ガセ演出）が実行され、遊技者にとって有利な設定値である期待度が低いことを示唆する。演出実行例 H D 1 1 2 では、パターン R E - 1 によりリーチ図柄の表示色が銅色に変更されることで、設定値が 2 以上であることの確定を示唆する。演出実行例 H D 1 1 3 では、パターン R E - 2 によりリーチ図柄の表示色が銀色に変更されることで、遊技者にとって有利な設定値である期待度が高いことを示唆する。演出実行例 H D 1 1 4 では、パターン R E - 3 によりリーチ図柄の表示色が金色に変更されることで、最高の設定値となる 6 の確定を示唆する。

【0515】

設定示唆演出は、リーチ図柄の表示色を変更可能な変更演出の他にも、例えば擬似連演出や先読み予告演出など、任意の演出によって大当たり期待度を示唆するとともに、パチンコ遊技機 1 の設定値に関する示唆を行うことができるようにしてもよい。可変表示の実行中に、大当たり遊技状態の制御に関する示唆を行った後に、パチンコ遊技機 1 の設定値に関する示唆を行うことができる演出であってもよい。任意の演出を実行する場合に、大当たり遊技状態の制御に関する示唆を行った後、大当たり遊技状態の制御に関する示唆を継続して行う場合と、大当たり遊技状態の制御に関する示唆を継続して行うとともにパチンコ遊技機 1 の設定値に関する示唆を行う場合とを含むものであってもよい。任意の演出を実行する場合に、大当たり遊技状態の制御に関する示唆を行った後、その示唆が終了する場合と、大当たり遊技状態の制御に関する示唆を継続して行うとともにパチンコ遊技機 1 の設定値に関する示唆を行う場合とを含むものであってもよい。

【0516】

パチンコ遊技機 1 の設定値に関する示唆は、パチンコ遊技機 1 における設定値を示唆す

るものに限定されず、例えばパチンコ遊技機 1 における設定値が変更されたか否かを示唆するものであってもよい。例えば、複数の設定示唆パターンは、パチンコ遊技機 1 における設定値が変更されたか否かに応じて、決定割合が異なるパターンが含まれてもよい。パチンコ遊技機 1 における設定値が変更された場合に、高い割合で決定されるパターンの演出態様による示唆が行われることで、設定値の変更があったことを遊技者が認識できるように、演出を多様化して遊技興趣を向上させることができる。

【0517】

可変表示の実行中には、大当り遊技状態の制御に関する示唆を行う一方で、パチンコ遊技機 1 の設定値に関する示唆を行わないようにしてもよい。その後、可変表示の表示結果が「大当り」となった場合に、大当り開始演出（ファンファーレ演出）や大当り中演出（第 1 ラウンドや第 2 ラウンドに対応する演出など）の実行に伴い、パチンコ遊技機 1 の設定値に関する示唆を行うようにしてもよい。大当り遊技状態の制御に関する示唆を行うことなく、パチンコ遊技機 1 の設定値に関する示唆が行われる場合があってもよい。

10

【0518】

大当り遊技状態の制御に関する示唆の一部または全部に代えて、あるいは、大当り遊技状態の制御に関する示唆の一部または全部とともに、大当り遊技状態とは異なる遊技者にとって有利な状態の制御に関する示唆を行うものであってもよい。例えば、大当り遊技状態の終了後に制御される確変状態に関する示唆を行うものであってもよい。その他、有利状態として、遊技者にとって有利な任意の遊技価値が付与される状態に関して、制御されるか否かなどに応じた示唆を行うものであってもよい。

20

【0519】

（特徴部 10SH の説明）

次に、この実施の形態の特徴部 10SH について説明する。

【0520】

特徴部 10SH に係る遊技機は、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機である。例えば、パチンコ遊技機 1 は、前述のとおり、遊技者にとって有利な大当り遊技状態に制御可能である。

【0521】

特徴部 10SH に係る遊技機は、遊技者が操作可能な操作手段を備える。例えば、パチンコ遊技機 1 は、遊技者が押下操作等により所定の指示操作を可能なプッシュボタン 31B を備える。

30

【0522】

特徴部 10SH に係る遊技機は、操作手段が振動する振動演出を実行可能な振動演出実行手段を備える。例えば、演出制御用 CPU 120 は、プッシュボタン 31B が振動する振動演出を実行可能である。

【0523】

特徴部 10SH に係る遊技機は、遊技者の視線を操作手段に誘導する視線誘導演出を実行可能な視線誘導演出実行手段を備える。例えば、演出制御用 CPU 120 は、遊技者の視線をプッシュボタン 31B に誘導する視線誘導演出を実行可能である。

【0524】

40

特徴部 10SH に係る遊技機は、振動演出が実行されないときよりも、振動演出が実行されるときの方が、有利状態に制御される期待度が高い。例えば、パチンコ遊技機 1 は、振動演出が実行されないときよりも、振動演出が実行されるときの方が、大当り信頼度が高い。

【0525】

特徴部 10SH に係る振動演出実行手段は、第 1 タイミングと、第 1 タイミングよりも後の第 2 タイミングと、において、振動演出を実行可能である。例えば、演出制御用 CPU 120 は、飾り図柄の可変表示が開始されたタイミング T1 と、リーチが成立したタイミング T2 と、のうちのいずれかのタイミングと、タイミング T1、タイミング T2 よりも後の、ノーマルリーチのリーチ演出を実行中のタイミング T3 と、スーパーリーチのリ

50

ーチ演出を実行中のタイミングT 4と、のうちのいずれかのタイミングと、において、振動演出を実行可能である。

【0526】

特徴部10SHに係る振動演出実行手段は、第1タイミングであるか第2タイミングであるかにかかわらず、共通の態様で振動演出を実行可能である。例えば、演出制御用CPU120は、タイミングT 1とタイミングT 2とのうちのいずれかのタイミングであるか、タイミングT 3とタイミングT 4とのうちのいずれかのタイミングであるか、にかかわらず、押しボタン31Bの振動時間と発光色とが共通する態様で振動演出を実行可能である。

【0527】

特徴部10SHに係る視線誘導演出実行手段は、第1タイミングにおいて視線誘導演出を実行しない。例えば、演出制御用CPU120は、タイミングT 1とタイミングT 2とにおいて視線誘導演出を実行しない。

【0528】

特徴部10SHに係る視線誘導演出実行手段は、第2タイミングにおいて振動演出が実行される前に視線誘導演出を実行可能である。例えば、演出制御用CPU120は、タイミングT 3とタイミングT 4とにおいて振動演出が実行される前に視線誘導演出を実行可能である。

【0529】

特徴部10SHに係る振動演出実行手段は、視線誘導演出が実行されているときに振動演出を実行可能である。例えば、演出制御用CPU120は、視線誘導演出が実行されているときに振動演出を実行可能である。

【0530】

特徴部10SHに係る遊技機は、振動演出とも視線誘導演出とも異なる特定演出を実行可能な特定演出実行手段を備える。例えば、演出制御用CPU120は、スーパーリーチのリーチ演出を実行可能である。

【0531】

特徴部10SHに係る振動演出実行手段は、特定演出が実行されているときに振動演出を実行可能である。例えば、演出制御用CPU120は、スーパーリーチのリーチ演出が実行されているときに振動演出を実行可能である。

【0532】

特徴部10SHに係る遊技機は、表示を行う表示手段を備える。例えば、パチンコ遊技機1は、各種の演出画像を表示する画像表示装置5を備える。

【0533】

特徴部10SHに係る視線誘導演出の表示は、所定情報の表示よりもプライオリティが低く、所定情報とは異なる情報の表示よりもプライオリティが高い。例えば、視線誘導演出の演出画像は、常時小図柄や保留数表示、各種のエラー報知よりもプライオリティが低く、保留表示やアクティブ表示、背景画像、飾り図柄よりもプライオリティが高い。

【0534】

(パチンコ遊技機1の構成等)

図12-1は、特徴部10SHに係るパチンコ遊技機1の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。

【0535】

押しボタン31Bは、透光性のある部材によって形成されており、押しボタン31Bの内部には遊技効果用の遊技効果ランプ9Bが設けられている。このような構成によれば、遊技効果ランプ9Bが点灯することにより、押しボタン31Bを発光させることができる。

【0536】

また、押しボタン31Bは、振動モータ131の駆動により、振動可能に構成されている。振動モータ131は、例えば、重心に偏りがある錘がモータ軸に設けられた偏心

10

20

30

40

50

モータで構成され、プッシュボタン 3 1 B の内部や接近した位置に設けられる。なお、プッシュボタン 3 1 B の振動態様を多彩にするために、複数の振動モータ 1 3 1 を設けるようにしてもよい。

【0537】

遊技領域の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、遊技効果用の遊技効果ランプ 9 L、9 R が設けられている。遊技効果ランプ 9 L は、プッシュボタン 3 1 B の左側に設けられており、パチンコ遊技機 1 の中央から外側に向かって左右に延びている。同様に、遊技効果ランプ 9 R は、プッシュボタン 3 1 B の右側に設けられており、パチンコ遊技機 1 の中央から外側に向かって左右に延びている。遊技効果ランプ 9 L、9 R には、遊技効果ランプ 9 L、9 R の延在方向に沿って、複数の LED が内蔵されている。

10

【0538】

(基板構成)

図 1 2 - 2 は、特徴部 1 0 S H に係るパチンコ遊技機 1 に搭載された各種の制御基板等を示す構成図である。

【0539】

表示制御部 1 2 3 は、演出画像の表示に同期して遊技効果ランプ 9 B、9 L、9 R の点灯／消灯を行うため、ランプ信号をランプ制御基板 1 4 に供給する。ランプ制御基板 1 4 は、遊技効果ランプ 9 B、9 L、9 R を駆動する各種回路を搭載しており、ランプ信号に基づき遊技効果ランプ 9 B、9 L、9 R を駆動し、ランプ信号が指定する態様で遊技効果ランプ 9 B、9 L、9 R を点灯／消灯する。このようにして、表示制御部 1 2 3 は、ランプの点灯／消灯を制御する。なお、ランプの点灯／消灯の制御は、演出制御用 CPU 1 2 0 が実行するようにしてもよい。

20

【0540】

パチンコ遊技機 1 には、例えば、モータ制御基板 1 3 0 が搭載されている。表示制御部 1 2 3 は、演出画像の表示に同期して振動モータ 1 3 1 を駆動するため、モータ信号をモータ制御基板 1 3 0 に供給する。モータ制御基板 1 3 0 は、振動モータ 1 3 1 を駆動する各種回路を搭載しており、モータ信号が指定する態様で振動モータ 1 3 1 を駆動する。このようにして、表示制御部 1 2 3 は、振動モータ 1 3 1 を制御する。なお、振動モータ 1 3 1 の制御は、演出制御用 CPU 1 2 0 が実行するようにしてもよい。

【0541】

(可変表示開始設定処理)

図 1 2 - 3 は、特徴部 1 0 S H に係る可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。演出制御用 CPU 1 2 0 は、図 9 の可変表示開始設定処理にて、図 1 2 - 3 に示す処理を実行する。

30

【0542】

まず、演出制御用 CPU 1 2 0 は、これから実行する可変表示の変動パターン、及びこれから実行する可変表示の表示結果に基づいて、最終停止図柄を決定する（ステップ 1 0 S H S 1）。変動パターン及び表示結果は、可変表示開始時に主基板 1 1 から伝送され、コマンド解析処理で解析された演出制御コマンドによって特定される。最終停止図柄は、変動パターンと表示結果との組み合わせに応じて ROM 1 2 1 に予め用意されており、抽選等により決定される。抽選は、ここでは、乱数値、及び ROM 1 2 1 に予め用意されたテーブルによる決定方法をいう。乱数値は、乱数回路 1 2 4 又は演出用乱数更新処理で更新される演出用乱数の 1 つを使用する。

40

【0543】

その後、演出制御用 CPU 1 2 0 は、振動演出の実行の有無と、振動演出を実行するときの振動演出の実行パターンと、を決定する（ステップ 1 0 S H S 2）。振動演出とは、プッシュボタン 3 1 B が振動する演出である。この実施の形態の演出制御用 CPU 1 2 0 は、予告演出と連動しない振動演出を実行可能である。ステップ 1 0 S H S 2 の処理では、演出制御用 CPU 1 2 0 は、乱数値、及び ROM 1 2 1 に予め用意されたテーブルによる抽選により、振動演出の実行の有無と、振動演出を実行するときの振動演出の実行パタ

50

ーンと、を決定する。

【0544】

ステップ10SHS2の抽選において参照されるテーブルでは、振動演出が実行されるときには振動演出が実行されないときよりも大当たり信頼度が高くなり、振動演出を実行するときには振動演出の実行パターンに応じて大当たり信頼度が異なるように、乱数値と比較される決定値が、振動演出の有無と、振動演出を実行するときの振動演出の実行パターンと、の決定結果に割り当てられていればよい。

【0545】

ここで、ある演出Aの大当たり信頼度は、例えば、(表示結果が「大当たり」となるときに演出Aが実行される確率) × (表示結果が「大当たり」となる確率) / {(表示結果が「大当たり」となるときに演出Aが実行される確率) × (表示結果が「大当たり」となる確率) + (表示結果が「大当たり」とならないときに演出Aが実行される確率) × (表示結果が「大当たり」とならない確率)} によって算出される。

【0546】

したがって、ステップ10SHS2の抽選において参照されるテーブルでは、振動演出の実行パターンに応じた大当たり信頼度が所定の値となるように、表示結果が「大当たり」となるときに各実行パターンの振動演出が実行される確率と、表示結果が「大当たり」とならないときに各実行パターンの振動演出が実行される確率と、が規定されていればよい。

【0547】

(振動演出の内容と大当たり信頼度)

図12-4は、振動演出の内容と大当たり信頼度の一例を示す説明図である。この実施の形態の演出制御用CPU120は、振動演出の実行タイミングと、振動演出によるプッシュボタン31Bの振動時間と、振動演出によるプッシュボタン31Bの発光色と、の組み合わせに応じて、実行パターンSE1～SE10の複数種類の振動演出を実行可能である。

【0548】

この実施の形態の演出制御用CPU120は、飾り図柄の可変表示が開始されたタイミングT1と、リーチが成立したタイミングT2と、のうちのいずれかのタイミングにおいて、振動演出を実行可能である。即ち、演出制御用CPU120は、飾り図柄の可変表示が開始されたタイミングT1において振動演出を実行するときには、リーチが成立したタイミングT2において振動演出を実行しない。また、演出制御用CPU120は、リーチが成立したタイミングT2において振動演出を実行するときには、飾り図柄の可変表示が開始されたタイミングT1において振動演出を実行しない。この実施の形態の演出制御用CPU120は、飾り図柄の可変表示が開始されたタイミングT1における振動演出として、実行パターンSE1～SE3の振動演出を実行可能である。また、この実施の形態の演出制御用CPU120は、リーチが成立したタイミングT2における振動演出として、実行パターンSE4の振動演出を実行可能である。

【0549】

また、この実施の形態の演出制御用CPU120は、タイミングT1、タイミングT2よりも後の、ノーマルリーチのリーチ演出を実行中のタイミングT3と、スーパーリーチのリーチ演出を実行中のタイミングT4と、のうちのいずれかのタイミングにおいて、振動演出を実行可能である。即ち、演出制御用CPU120は、ノーマルリーチのリーチ演出を実行中のタイミングT3において振動演出を実行するときには、スーパーリーチのリーチ演出を実行中のタイミングT4において振動演出を実行しない。また、演出制御用CPU120は、スーパーリーチのリーチ演出を実行中のタイミングT4において振動演出を実行するときには、ノーマルリーチのリーチ演出を実行中のタイミングT3において振動演出を実行しない。この実施の形態の演出制御用CPU120は、ノーマルリーチのリーチ演出を実行中のタイミングT3における振動演出として、実行パターンSE5～SE7の振動演出を実行可能である。また、この実施の形態の演出制御用CPU120は、スーパーリーチのリーチ演出を実行中のタイミングT4における振動演出として、実行パターンSE8～SE10の振動演出を実行可能である。

【0550】

このような構成によれば、スーパーリーチのリーチ演出が実行されているときに振動演出が実行されることがあるため、興趣を向上させることができる。

【0551】

また、この実施の形態の演出制御用CPU120は、飾り図柄の可変表示が開始されたタイミングT1であるか、ノーマルリーチのリーチ演出を実行中のタイミングT3であるか、スーパーリーチのリーチ演出を実行中のタイミングT4であるか、にかかわらず、プッシュボタン31Bを1.5秒間にわたり振動させると共にプッシュボタン31Bを白色に発光させる態様の振動演出と、プッシュボタン31Bを3秒間にわたり振動させると共にプッシュボタン31Bを赤色に発光させる態様の振動演出と、を実行可能である。この実施の形態の演出制御用CPU120は、プッシュボタン31Bを1.5秒間にわたり振動させると共にプッシュボタン31Bを白色に発光させる態様の振動演出として、実行パターンSE1、SE5、SE8の振動演出を実行可能である。また、この実施の形態の演出制御用CPU120は、プッシュボタン31Bを3秒間にわたり振動させると共にプッシュボタン31Bを赤色に発光させる態様の振動演出として、実行パターンSE2、SE6、SE9の振動演出を実行可能である。

10

【0552】

また、この実施の形態の演出制御用CPU120は、振動演出を実行可能ないずれのタイミングであるかにかかわらず、プッシュボタン31Bを3秒間にわたり振動させると共にプッシュボタン31Bを虹色に発光させる態様の振動演出を実行可能である。この実施の形態の演出制御用CPU120は、プッシュボタン31Bを3秒間にわたり振動させると共にプッシュボタン31Bを虹色に発光させる態様の振動演出として、実行パターンSE3、SE4、SE7、SE10の振動演出を実行可能である。

20

【0553】

そして、この実施の形態では、プッシュボタン31Bを1.5秒間にわたり振動させると共にプッシュボタン31Bを白色に発光させる態様の振動演出が実行されるときよりも、プッシュボタン31Bを3秒間にわたり振動させると共にプッシュボタン31Bを赤色に発光させる態様の振動演出が実行されるときの方が、大当り信頼度が高い。また、この実施の形態では、プッシュボタン31Bを3秒間にわたり振動させると共にプッシュボタン31Bを虹色に発光させる態様の振動演出の大当り信頼度は100%であり、表示結果が「大当り」となることを確定的に報知する。

30

【0554】

このような構成によれば、プッシュボタン31Bが振動したときに、プッシュボタン31Bが何色に発光しているかと、プッシュボタン31Bが何秒間にわたって振動するかに注目させることができる。

【0555】

また、この実施の形態では、プッシュボタン31Bを1.5秒間にわたり振動させると共にプッシュボタン31Bを白色に発光させる態様の振動演出が実行されるときと、プッシュボタン31Bを3秒間にわたり振動させると共にプッシュボタン31Bを赤色に発光させる態様の振動演出が実行されるときには、その振動演出の実行タイミングによって、大当り信頼度が異なる。例えば、同じ態様の振動演出であっても、ノーマルリーチのリーチ演出を実行中のタイミングT3において実行されるときよりも、飾り図柄の可変表示が開始されたタイミングT1において実行されるときの方が、大当り信頼度が高い。また、同じ態様の振動演出であっても、飾り図柄の可変表示が開始されたタイミングT1において実行されるときよりも、スーパーリーチのリーチ演出を実行中のタイミングT4において実行されるときの方が、大当り信頼度が高い。

40

【0556】

このような構成によれば、飾り図柄の可変表示が開始されたタイミングT1において振動演出が実行されることに対する期待感を高めることができる。また、タイミングT1において振動演出が実行されなかったときに飾り図柄の可変表示の態様が所定のリーチ態様

50

となった場合、ノーマルリーチのリーチ演出を実行中のタイミングT3ではなく、スーパーリーチのリーチ演出を実行中のタイミングT4において振動演出が実行されることに対する期待感を高めることができる。そして、実際に、ノーマルリーチのリーチ演出を実行中のタイミングT3において振動演出が実行されなかったときには、スーパーリーチのリーチ演出を実行中のタイミングT4において振動演出が実行されることに対する期待感をより高めることができる。

【0557】

なお、ノーマルリーチのリーチ演出を実行中のタイミングT3において実行可能な振動演出の大当たり信頼度は、ノーマルリーチの信頼度よりも高くなっていけばよい。また、複数種類のノーマルリーチのリーチ演出を実行可能であり、ノーマルリーチのリーチ演出の種類によって大当たり信頼度が異なる場合、ノーマルリーチのリーチ演出を実行中のタイミングT3において実行可能な振動演出の大当たり信頼度は、そのときに実行されているノーマルリーチのリーチ演出の大当たり信頼度よりも高くなっているか、いずれの種類のノーマルリーチのリーチ演出の大当たり信頼度よりも高くなっていけばよい。

10

【0558】

同様に、スーパーリーチのリーチ演出を実行中のタイミングT4において実行可能な振動演出の大当たり信頼度は、スーパーリーチの信頼度よりも高くなっていけばよい。また、複数種類のスーパーリーチのリーチ演出を実行可能であり、スーパーリーチのリーチ演出の種類によって大当たり信頼度が異なる場合、スーパーリーチのリーチ演出を実行中のタイミングT4において実行可能な振動演出の大当たり信頼度は、そのときに実行されているスーパーリーチのリーチ演出の大当たり信頼度よりも高くなっているか、いずれの種類のスーパーリーチのリーチ演出の大当たり信頼度よりも高くなっていけばよい。

20

【0559】

このような構成によれば、ノーマルリーチのリーチ演出を実行中のタイミングT3において実行可能な振動演出や、スーパーリーチのリーチ演出を実行中のタイミングT4において実行可能な振動演出を、チャンスアップの演出とすることができる。

【0560】

また、この実施の形態では、リーチが成立したタイミングT2において振動演出が実行されるときには、必ず、プッシュボタン31Bを3秒間にわたり振動させると共にプッシュボタン31Bを虹色に発光させる態様の振動演出が実行され、表示結果が「大当たり」となることが確定的に報知される。

30

【0561】

このような構成によれば、飾り図柄の変表示が開始されたタイミングT1ではなく、リーチが成立したタイミングT2において振動演出が実行されることに対する期待感を高めることができる。そして、実際に、飾り図柄の変表示が開始されたタイミングT1において振動演出が実行されなかったときには、リーチが成立したタイミングT2において振動演出が実行されることに対する期待感をより高めることができる。

【0562】

このように、この実施の形態では、飾り図柄の変表示の進行に伴って、振動演出が実行されることに対する期待感を複雑に変化させていくことができる。

40

【0563】

また、プッシュボタン31Bを3秒間にわたり振動させると共にプッシュボタン31Bを虹色に発光させる態様の振動演出が実行される確率を、他の態様の振動演出が実行される確率と比較して十分に低く規定することにより、表示結果が「大当たり」となることが確定的に報知されたときの興味を高めることができる。

【0564】

また、この実施の形態では、振動演出としてプッシュボタン31Bを振動させるときには、プッシュボタン31Bを必ず発光させている。

【0565】

このような構成によれば、プッシュボタン31Bが振動していることを視覚的に認識さ

50

せることができ、プッシュボタン 3 1 B が振動していることを認識させる機会を高めることができる。

【0566】

図 1 2 - 3 の説明に戻り、その後、演出制御用 CPU 1 2 0 は、ステップ 1 0 S H S 2 の決定結果によれば、今回の可変表示における、ノーマルリーチのリーチ演出を実行中のタイミング T 3 と、スーパーリーチのリーチ演出を実行中のタイミング T 4 と、のうちのいずれかのタイミングにおいて、振動演出を実行するか否かを判定する（ステップ 1 0 S H S 3）。

【0567】

そして、ノーマルリーチのリーチ演出を実行中のタイミング T 3 と、スーパーリーチのリーチ演出を実行中のタイミング T 4 と、のうちのいずれかのタイミングにおいて、振動演出を実行する場合（ステップ 1 0 S H S 3 ; Y e s）、演出制御用 CPU 1 2 0 は、視線誘導演出の実行の有無を決定する（ステップ 1 0 S H S 4）。視線誘導演出とは、遊技者の視線をプッシュボタン 3 1 B に誘導する演出である。ステップ 1 0 S H S 4 の処理では、演出制御用 CPU 1 2 0 は、乱数値、及び ROM 1 2 1 に予め用意されたテーブルによる抽選により、視線誘導演出の実行の有無を決定する。ステップ 1 0 S H S 4 の処理にて参照されるテーブルでは、視線誘導演出の有無の決定割合が、いずれの態様の振動演出が実行されるかにかかわらず設定されている。つまり、演出制御用 CPU 1 2 0 は、今回の振動演出がいずれの態様であるかにかかわらず同じ割合で、視線誘導演出の有無を決定する。

【0568】

このように、この実施の形態では、ノーマルリーチのリーチ演出を実行中のタイミング T 3 と、スーパーリーチのリーチ演出を実行中のタイミング T 4 と、のうちのいずれかのタイミングにおいて、振動演出を実行する場合に、視線誘導演出を実行可能である。

【0569】

このような構成によれば、振動演出が実行される前にプッシュボタン 3 1 B に注目させることができるので、振動演出による興趣を十分に高めることができる。

【0570】

一方、飾り図柄の可変表示が開始されたタイミング T 1 と、リーチが成立したタイミング T 2 と、のうちのいずれかのタイミングにおいて、振動演出を実行する場合、視線誘導演出を実行しない。

【0571】

ここで、表示結果が導出表示されるときに、「はずれ」の表示結果が表示された後、救済演出が実行されて、真の表示結果が導出表示されることがある。そのため、前回の可変表示の表示結果が導出表示されて、今回の可変表示が開始されているにもかかわらず、飾り図柄の可変表示が開始されたタイミング T 1 において視線誘導演出が実行されると、前回の可変表示において救済演出が実行されているかのような誤解を与えてしまう可能性がある。これに対し、この実施の形態では、飾り図柄の可変表示が開始されたタイミング T 1 においては視線誘導演出を実行しないので、そのような誤解を与えてしまうことを防止することができる。

【0572】

また、リーチが成立したタイミング T 2 において視線誘導演出が実行されると、飾り図柄の可変表示の態様が所定のリーチ態様となったことを適切に認識させることができない可能性がある。これに対し、この実施の形態では、リーチが成立したタイミング T 2 においては視線誘導演出を実行しないので、飾り図柄の可変表示の態様が所定のリーチ態様となったことを適切に認識させることができる。

【0573】

図 1 2 - 3 の説明に戻り、ノーマルリーチのリーチ演出を実行中のタイミング T 3 と、スーパーリーチのリーチ演出を実行中のタイミング T 4 と、のうちのいずれかのタイミングにおいて、振動演出を実行しない場合（ステップ 1 0 S H S 3 ; N o）、又はステップ

10SHS4の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、リーチ演出等のその他の演出の実行の有無や、実行する演出の態様等を決定する（ステップ10SHS5）。具体的には、抽選により予告演出等の各種演出の実行の有無やその態様等を決定する。このとき、今回の表示結果や今回の変動パターン等に応じて抽選での決定割合を異ならせることにより、予告演出等の実行の有無やその態様に依じて大当り信頼度を異ならせる。また、今回のパターンがリーチを指定するものである場合には、その変動パターンが指定するリーチ演出を実行すると決定する。

【0574】

その後、演出制御用CPU120は、実行すると決定した演出の開始タイミングを設定する（10SHS6）。具体的に、演出制御用CPU120は、今回の変動パターンに対応する特図変動時間に応じたタイマ値を、演出制御プロセスタイマに初期値として設定すると共に、実行すると決定した演出の種類や態様等を特定する演出特定データと、演出の実行タイミングを演出制御プロセスタイマのタイマ値との比較により示す実行タイミング特定タイマ値と、を対応付けてRAM122のタイマ値格納領域に格納する。演出制御用CPU120は、実行すると決定した演出が複数ある場合には、各演出について、演出特定データと実行タイミング特定タイマ値とをタイマ値格納領域に格納する。

10

【0575】

その後、演出制御用CPU120は、今回の変動パターンが指定する態様、且つ、決定した最終停止図柄を導出する飾り図柄の可変表示の実行開始の指示を表示制御部123に供給する（10SHS7）。表示制御部123は、指示を受け、飾り図柄の可変表示を開始させる。なお、このとき、可変表示対応表示の表示を更新してもよい。

20

【0576】

その後、演出プロセスフラグの値を「2」に更新してから（ステップ10SHS8）、可変表示開始設定処理を終了する。

【0577】

（振動演出と視線誘導演出の実行タイミングと演出期間）

図12-5は、振動演出と視線誘導演出の実行タイミングと演出期間の一例を示す図である。演出制御用CPU120は、前述のとおり、飾り図柄の可変表示が開始されたタイミングT1と、リーチが成立したタイミングT2と、のうちのいずれかのタイミングにおいて、振動演出を実行可能である。また、演出制御用CPU120は、前述のとおり、ノーマルリーチのリーチ演出を実行中のタイミングT3と、スーパーリーチのリーチ演出を実行中のタイミングT4と、のうちのいずれかのタイミングにおいて、振動演出を実行可能である。

30

【0578】

また、演出制御用CPU120は、前述のとおり、ノーマルリーチのリーチ演出を実行中のタイミングT3と、スーパーリーチのリーチ演出を実行中のタイミングT4と、のうちのいずれかのタイミングにおいて振動演出を実行する場合、その前に視線誘導演出を実行可能である。

【0579】

この実施の形態の演出制御用CPU120は、ノーマルリーチのリーチ演出を実行中のタイミングT3において振動演出を実行する前に視線誘導演出を実行する場合、タイミングT3の4秒前に視線誘導演出を開始し、タイミングT3となったときに振動演出を開始する。同様に、この実施の形態の演出制御用CPU120は、スーパーリーチのリーチ演出を実行中のタイミングT4において振動演出を実行する前に視線誘導演出を実行する場合、タイミングT4の4秒前に視線誘導演出を開始し、タイミングT4となったときに振動演出を開始する。この実施の形態の視線誘導演出の演出期間は、5秒間である。したがって、振動演出は、最初の1秒間、視線誘導演出が実行されているときに実行されることになる。

40

【0580】

このような構成によれば、振動演出と視線誘導演出との一体感が生じるため、演出効果

50

を高めることができる。

【0581】

(演出動作例)

図12-6、図12-7は、振動演出と視線誘導演出の演出動作例を示す図である。この演出動作例では、スーパーリーチのリーチ演出を実行中のタイミングT4において振動演出を実行する例について説明する。

【0582】

演出制御用CPU120は、複数種類のスーパーリーチのリーチ演出を実行可能である。演出制御用CPU120は、スーパーリーチのリーチ演出において、そのスーパーリーチの種類に対応する背景画像を表示する。この例では、図12-6(A)に示すように、スーパーリーチの種類に対応する背景画像として、「山の景色」の背景画像10SHYが表示されている。

【0583】

また、演出制御用CPU120は、スーパーリーチのリーチ演出を開始すると、リーチが成立したときに停止表示された飾り図柄を縮小させて表示する。この例では、図12-6(A)に示すように、リーチが成立したときに「左」の飾り図柄表示エリア5Lに停止表示された飾り図柄を縮小させた「左」のリーチ飾り図柄10SH5Lと、リーチが成立したときに「右」の飾り図柄表示エリア5Rに停止表示された飾り図柄を縮小させた「右」のリーチ飾り図柄10SH5Rと、が表示されている。

【0584】

また、画像表示装置5の画面の左下隅部には、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rよりも小さい小図柄表示エリア10SHKが設けられている。小図柄表示エリア10SHKでは、特別図柄や飾り図柄の可変表示と同期して、小図柄の可変表示が行われる。小図柄を示す演出画像は、報知情報画像ともいう。したがって、画像表示装置5の画面上に設けられた小図柄表示エリア10SHKでは、報知情報画像となる小図柄を示す演出画像の可変表示が行われ、表示結果となる確定小図柄を示す演出画像が導出される。

【0585】

このように、画像表示装置5の画面上では、飾り図柄とは異なる小図柄の可変表示が行われる。飾り図柄の可変表示が開始されてから表示結果となる確定飾り図柄が導出されるまでの期間では、小図柄の可変表示が一定の表示態様で継続して行われ、画面上から消えたり遮蔽物で遮蔽されたりすることがない。したがって、小図柄表示エリア10SHKは、常に視認可能となるように構成され、遊技者は、小図柄表示エリア10SHKにおける小図柄の可変表示を、常に視認することができる。小図柄表示エリア10SHKにて可変表示される小図柄は、常時小図柄あるいは演出用小図柄ともいう。小図柄表示エリア10SHKでは、例えば、飾り図柄において数字を示す部位と同様に数字を示す図柄といった、複数種類の飾り図柄のそれぞれと一部又は全部が共通する表示態様で、各々が識別可能な複数種類の小図柄を示す演出画像が、報知情報画像として可変表示されてもよい。なお、小図柄は、飾り図柄が非表示のときのみ表示されるようにしてもよい。例えば、飾り図柄の可変表示がリーチ態様で表示された後に、かかる飾り図柄の可変表示に代えて、図12-6(A)に示すように、小図柄の可変表示が画像表示装置5の画面の左下隅部に表示されるようにしてもよい。

【0586】

なお、特別図柄と飾り図柄、更には普通図柄に次ぐ第4図柄が設けられ、特別図柄や飾り図柄の可変表示と同期して、第4図柄の可変表示が行われることがある。第4図柄の可変表示は、例えば、画像表示装置5の画面上又は画面外に設けられた第4図柄表示エリアにて、特定の表示色で一定の時間間隔にて表示と非表示とを繰り返す表示制御を継続することによって実現される。但し、第4図柄の可変表示における表示結果と比べた場合に、小図柄の可変表示における表示結果は、遊技者が認識し易い態様で表示されるようにしてもよい。

【0587】

また、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bは、例えば、図12-1に示すように、パチンコ遊技機1における遊技領域の右側方といった、画像表示装置5の表示画面とは離れた位置に設けられている。そのため、画像表示装置5における表示による演出に注目している遊技者は、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにおける表示状態を確認し難くなり、特別図柄の可変表示が進行中であるか否かや、表示結果が導出されたか否かを認識することが困難になる場合がある。これに対し、画像表示装置5の画面上に設けられた小図柄表示エリア10SHKにおいて小図柄の可変表示を行い、その表示結果を導出することで、可変表示が進行中であるか否かや、表示結果が導出されたか否かを、遊技者が認識し易い態様で表示することができる。

10

【0588】

また、この例では、実行が保留されている可変表示に対応する保留表示を表示するための保留表示エリア10SHHと、実行中の可変表示に対応するアクティブ表示を表示するためのアクティブ表示エリア10SHAと、が表示されている。なお、スーパーリーチのリーチ演出が実行されているときには、保留表示エリア10SHHとアクティブ表示エリア10SHAとを表示しないようにしてもよい。

【0589】

また、画像表示装置5の画面の左隅部には、保留数表示エリア10SHHSが設けられている。保留数表示エリア10SHHSでは、保留表示エリア10SHHと同様、特図ゲームに対応する飾り図柄の可変表示の保留数が特定可能に表示される。その表示態様は、算用数字で表示される態様である。

20

【0590】

そして、演出制御用CPU120は、前述のとおり、スーパーリーチのリーチ演出を実行中のタイミングT4の4秒前になると、視線誘導演出を実行する。演出制御用CPU120は、視線誘導演出として、例えば、視覚的な演出効果を利用して遊技者の視線を押しボタン31Bに誘導する演出を実行する。

【0591】

この例では、演出制御用CPU120は、まず、図12-6(B)に示すように、ハンマーを持ったキャラクタを模したキャラクタ画像10SHCと、押しボタン31Bを模したボタン画像10SHBと、を表示する。

30

【0592】

そして、演出制御用CPU120は、図12-6(B)～(D)に示すように、キャラクタがハンマーを振り上げる動作を行うようにキャラクタ画像10SHCの態様を変化させる。このとき、演出制御用CPU120は、キャラクタがハンマーを振り上げる動作に合わせて、図12-6(B)～(D)に示すように、遊技効果ランプ9L、9Rに内蔵されているLEDを、内側から外側に光点が移動するように点灯させる。

【0593】

その後、演出制御用CPU120は、図12-7(E)、(F)に示すように、キャラクタがハンマーを振り下ろす動作を行うようにキャラクタ画像10SHCの態様を変化させる。このとき、演出制御用CPU120は、キャラクタがハンマーを振り下ろす動作に合わせて、図12-7(E)、(F)に示すように、遊技効果ランプ9L、9Rに内蔵されているLEDを、外側から内側に光点が移動するように点灯させる。

40

【0594】

その後、演出制御用CPU120は、図12-7(G)に示すように、タイミングT4となったときに、キャラクタが振り下ろしたハンマーがボタン画像10SHBにぶつかり、ボタン画像10SHBから星を模した複数の「星」のエフェクト画像10SHSが飛び散るように各種画像の態様を変化させる。また、演出制御用CPU120は、図12-7(G)に示すように、タイミングT4となったときに、振動演出を開始し、押しボタン31Bを振動させると共に、押しボタン31Bに内蔵されている遊技効果ランプ9Bと、遊技効果ランプ9L、9Rと、を点灯させる。

50

【0595】

そして、タイミングT4の1秒後、演出制御用CPU120は、図12-7(H)に示すように、視線誘導演出を終了する。その後、演出制御用CPU120は、振動演出による押しボタン31Bの振動時間が経過したときに、振動演出を終了し、押しボタン31Bの振動を停止させると共に、押しボタン31Bに内蔵されている遊技効果ランプ9Bと、遊技効果ランプ9L、9Rと、を消灯させる。

【0596】

ここで、押しボタン31Bは、例えば、図12-1に示すように、パチンコ遊技機1における遊技領域の下方といった、画像表示装置5の表示画面とは離れた位置に設けられている。そのため、画像表示装置5における表示による演出に注目している遊技者は、押しボタン31Bの状態を確認し難くなり、押しボタン31Bが振動しているか否かや、押しボタン31Bが点灯しているか否かを認識することが困難になる場合がある。これに対し、振動演出が実行される前に、画像表示装置5の画面上にて視線誘導演出を実行することで、押しボタン31Bが振動する前に押しボタン31Bに注目させることができ、押しボタン31Bの振動を好適に認識させて振動演出による興趣を十分に高めることができる。

【0597】

なお、視線誘導演出の表示のプライオリティは、常時小図柄や保留数表示よりも低く設定されている。このプライオリティの設定は、複数のレイヤのうち、常時小図柄や保留数表示を表示するレイヤよりも背面側のレイヤにて、視線誘導演出の表示を行うことにより実現可能である。

【0598】

この例では、図12-7(G)に示すように、小図柄表示エリア10SHKに表示されている常時小図柄よりも背面側に「星」のエフェクト画像10SHSが表示されており、視線誘導演出の表示である「星」のエフェクト画像10SHSは、常時小図柄よりもプライオリティが低いといえる。

【0599】

また、この例では、図12-7(G)に示すように、保留数表示エリア10SHHSに表示されている保留数表示よりも背面側に「星」のエフェクト画像10SHSが表示されており、視線誘導演出の表示である「星」のエフェクト画像10SHSは、保留数表示よりもプライオリティが低いといえる。

【0600】

一方、視線誘導演出の表示のプライオリティは、保留表示やアクティブ表示、背景画像、飾り図柄よりも高く設定されている。このプライオリティの設定は、複数のレイヤのうち、背景画像や飾り図柄を表示するレイヤよりも前面側のレイヤにて、視線誘導演出の表示を行うことにより実現可能である。

【0601】

この例では、図12-6(B)～図12-7(G)に示すように、「山の景色」の背景画像10SHYよりも前面側にキャラクタ画像10SHCとボタン画像10SHBが表示されており、視線誘導演出の表示であるキャラクタ画像10SHCとボタン画像10SHBは、「山の景色」の背景画像10SHYよりもプライオリティが高いといえる。

【0602】

また、この例では、図12-6(D)に示すように、「左」のリーチ飾り図柄10SH5Lと「右」のリーチ飾り図柄10SH5Rよりも前面側にキャラクタ画像10SHCのハンマーが表示されており、視線誘導演出の表示であるキャラクタ画像10SHCは、「左」のリーチ飾り図柄10SH5Lと「右」のリーチ飾り図柄10SH5Rよりもプライオリティが高いといえる。

【0603】

また、この例では、図12-6(D)に示すように、「左」のリーチ飾り図柄10SH5Lと「右」のリーチ飾り図柄10SH5Rよりも前面側に「星」のエフェクト画像10

10

20

30

40

50

S H Sが表示されており、視線誘導演出の表示である「星」のエフェクト画像1 0 S H Sは、「左」のリーチ飾り図柄1 0 S H 5 Lと「右」のリーチ飾り図柄1 0 S H 5 Rよりもプライオリティが高いといえる。

【0 6 0 4】

また、この例では、図1 2 - 6 (G) に示すように、保留表示エリア1 0 S H Hに表示されている保留表示よりも前面側に「星」のエフェクト画像1 0 S H Sが表示されており、視線誘導演出の表示である「星」のエフェクト画像1 0 S H Sは、保留表示よりもプライオリティが高いといえる。

【0 6 0 5】

また、この例では、図1 2 - 6 (G) に示すように、アクティブ表示エリア1 0 S H Aに表示されているアクティブ表示よりも前面側に「星」のエフェクト画像1 0 S H Sが表示されており、視線誘導演出の表示である「星」のエフェクト画像1 0 S H Sは、アクティブ表示よりもプライオリティが高いといえる。

【0 6 0 6】

このような構成によれば、視線誘導演出が実行されているときに、常時小図柄や保留数表示の視認性を好適に確保しつつ、視線誘導演出の視認性を目立たせることができる。

【0 6 0 7】

また、この例では、図1 2 - 6 (B) ~ 図1 2 - 7 (G) に示すように、視線誘導演出が実行されているときに、視線誘導演出の表示と、視線誘導演出の表示よりもプライオリティが高い常時小図柄や保留数表示と、を明るく表示し、その他の表示を暗く表示している。

【0 6 0 8】

このような構成によれば、視線誘導演出が実行されているときに、常時小図柄や保留数表示の視認性をより好適に確保しつつ、視線誘導演出の視認性をより目立たせることができる。

【0 6 0 9】

(特徴部1 0 S Hの変形例)

特徴部1 0 S Hに係る発明は、上記実施の形態で説明したパチンコ遊技機1に限定されず、本発明の趣旨を逸脱しない範囲で、様々な変形及び応用が可能である。

【0 6 1 0】

例えば図1 2 - 3のステップ1 0 S H S 4の処理にて参照されるテーブルにおいて、視線誘導演出の有無の決定割合が、いずれの態様の振動演出が実行されるかに応じて設定されていてもよい。この場合に、演出制御用C P U 1 2 0は、今回の振動演出が、押しボタン3 1 Bを1 . 5秒間にわたり振動させると共に押しボタン3 1 Bを白色に発光させる態様の振動演出であるか、押しボタン3 1 Bを3秒間にわたり振動させると共に押しボタン3 1 Bを赤色に発光させる態様の振動演出であるか、押しボタン3 1 Bを3秒間にわたり振動させると共に押しボタン3 1 Bを虹色に発光させる態様の振動演出であるか、に応じて異なる割合で、視線誘導演出の有無を決定してもよい。ここでは、押しボタン3 1 Bを3秒間にわたり振動させると共に押しボタン3 1 Bを赤色に発光させる態様の振動演出が実行される場合に、視線誘導演出を実行し易い。また、押しボタン3 1 Bを3秒間にわたり振動させると共に押しボタン3 1 Bを虹色に発光させる態様の振動演出が実行される場合には、視線誘導演出を必ず実行する。つまり、視線誘導演出が実行される場合の方が、実行されない場合よりも、より大当たり信頼度が高い振動演出の実行割合が高い。このような構成によれば、視線誘導演出が実行されることによって、より大当たり信頼度が高い振動演出が実行されることに対する期待感を向上させることができる。

【0 6 1 1】

演出制御用C P U 1 2 0は、予告演出と連動する振動演出を実行可能とするようにしてもよい。この場合には、予告演出と連動する振動演出として、連動する予告演出と、振動演出による押しボタン3 1 Bの振動時間と、振動演出による押しボタン3 1 Bの

10

20

30

40

50

発光色と、の組み合わせに応じて、複数種類の振動演出を実行可能であってもよい。演出制御用CPU120は、可動体32の動作態様により、実行中の可変表示における大当り信頼度を予告する役物予告演出を実行可能である。そして、演出制御用CPU120は、高信頼度の役物予告演出と連動する振動演出を実行可能である。この振動演出は、可動体32の動作に同期させてプッシュボタン31Bを振動させると共に、プッシュボタン31Bを白色に発光させる演出である。なお、この場合における振動演出の大当り信頼度は、連動する役物予告演出の大当り信頼度よりも高くなっていればよい。このような構成によれば、振動演出を、役物予告演出におけるチャンスアップの演出とすることができる。

【0612】

また、演出制御用CPU120は、高信頼度のその他の予告演出と連動する振動演出を実行可能であってもよい。この振動演出は、予告演出にて表示される映像に同期させてプッシュボタン31Bを振動させると共に、プッシュボタン31Bを白色に発光させる演出である。なお、この場合における振動演出の大当り信頼度は、連動する予告演出の大当り信頼度よりも高くなっていればよい。このような構成によれば、振動演出を、予告演出におけるチャンスアップの演出とすることができる。

【0613】

また、パチンコ遊技機1は、大当り組合せとなる確定飾り図柄が導出された後に、例えば、特定の通過ゲートや入賞口といったパチンコ遊技機1の遊技領域に設けられた特定の領域を遊技球が通過したことにより、大当り遊技状態が開始されるものであってもよい。その場合、演出制御用CPU120は、特定の領域を通過した遊技球が検出されたときに、大当り遊技状態にて実行されるラウンドの上限回数を報知するラウンド抽選演出を実行可能である。そして、演出制御用CPU120は、ラウンド抽選演出と連動する振動演出を実行可能であってもよい。この振動演出は、ラウンド抽選演出においてラウンドの上限回数が報知されるときに、プッシュボタン31Bを3秒間にわたり振動させると共にプッシュボタン31Bを白色に発光させる態様の演出であり、大当り遊技状態にて実行されるラウンドの上限回数が、複数の選択肢のうちの最小ラウンド数ではないことを報知する。あるいは、振動演出として、ラウンド抽選演出においてラウンドの上限回数が報知されるときに、プッシュボタン31Bを3秒間にわたり振動させると共にプッシュボタン31Bを虹色に発光させる態様の演出を実行することで、大当り遊技状態にて実行されるラウンドの上限回数が、複数の選択肢のうちの最高ラウンド数であることを確定的に報知してもよい。このような構成によれば、ラウンド抽選演出と連動する振動演出に対する注目を高めることができる。

【0614】

演出制御用CPU120は、エラー報知処理を実行可能であってもよい。エラー報知処理では、主基板11からエラーが発生したことを通知するエラーコマンドを受信したときや、演出制御基板12におけるエラーが検出されたときに、エラーに対応するエラー報知を実行する。エラー報知処理では、エラーが検出されたときに、エラーに対応したエラー報知画像を画像表示装置5に表示する処理や、エラー報知音声をスピーカ8L、8Rから出力する処理が実行されればよい。演出制御用CPU120は、視線誘導演出を実行しているときに、エラーに対応したエラー報知画像を画像表示装置5に表示可能である。その場合、視線誘導演出の表示は、エラー報知画像の表示よりもプライオリティが低ければよい。このような構成によれば、エラー報知画像を表示するときに視線誘導演出が実行されていても、エラー報知画像の視認性を好適に確保することができる。

【0615】

振動演出におけるプッシュボタン31Bの振動時間は、視線誘導演出が実行されるときと、視線誘導演出が実行されないときとで、異なってもよい。例えば、視線誘導演出が実行されるときには、視線誘導演出が実行されないときよりも、振動演出におけるプッシュボタン31Bの振動時間が長くなるようにすれば、視線誘導演出が実行されて振動演出が実行されたときの興趣を向上させることができる。また、例えば、視線誘導演出が実行されないときには、視線誘導演出が実行されるときよりも、振動演出におけるプッシュ

10

20

30

40

50

ボタン３１Ｂの振動時間が長くなるようにすれば、視線誘導演出が実行されなかったとしても、プッシュボタン３１Ｂが振動していることを認識させ易い。

【０６１６】

振動演出におけるプッシュボタン３１Ｂの振動時間は、あるタイミングを基準にして、その基準となるタイミングよりも前のタイミングと、基準となるタイミングよりも後のタイミングと、において異なるようにしてもよい。例えば、振動演出におけるプッシュボタン３１Ｂの振動時間を、リーチが成立したタイミングＴ２を基準にして、タイミングＴ２よりも前のタイミングとなる飾り図柄の可変表示が開始されたタイミングＴ１では１．５秒間とし、タイミングＴ２よりも後のタイミングとなるノーマルリーチのリーチ演出を実行中のタイミングＴ３やスーパーリーチのリーチ演出を実行中のタイミングＴ４では３秒間とする等、あるタイミングを基準にして、その基準となるタイミングよりも前のタイミングにおける振動時間よりも、基準となるタイミングよりも後のタイミングにおける振動時間の方が、長くなるようにすればよい。このような構成によれば、基準となるタイミングよりも後に振動演出が実行されたときの演出効果を高めることができる。

10

【０６１７】

プッシュボタン３１Ｂの振動の強さに応じて、振動演出の大当り信頼度が異なるようにしてもよい。例えば、プッシュボタン３１Ｂを、第１の強さで振動させるときと、第１の強さよりも大きい第２の強さで振動させるときと、があり、プッシュボタン３１Ｂを第２の強さで振動させるときには、プッシュボタン３１Ｂを第１の強さで振動させるときよりも、振動演出の大当り信頼度が高くなるようにすればよい。このような構成によれば、プッシュボタン３１Ｂが振動したときの振動の強さに注目させることができる。

20

【０６１８】

振動演出の実行パターンと大当り信頼度は、第１機種のパチンコ遊技機１と、第１機種とは異なる第２機種のパチンコ遊技機１とで、共通していてもよい。このような構成によれば、第１機種のパチンコ遊技機１と、第２機種のパチンコ遊技機１と、において、それぞれ実行される振動演出の実行パターンと大当り信頼度のばらつきをなくすことができ、遊技者の違和感が生じないようにすることができる。

【０６１９】

実行前の可変表示における大当り信頼度を予告する先読み予告演出として振動演出を実行するようにしてもよい。このような構成によれば、振動演出を実行する機会を増やすことができる。

30

【０６２０】

これに加えて、先読み予告演出として振動演出を実行する場合には、先読み予告演出としての振動演出におけるプッシュボタン３１Ｂの振動態様が、第１態様であるときと、第２態様であるときとで、先読み予告の対象となる実行前の可変表示における大当り信頼度が異なってもよい。例えば、先読み予告演出としての振動演出におけるプッシュボタン３１Ｂの振動態様が、所定時間にわたって継続して振動する態様であるときと、所定時間にわたって振動のオンとオフとを繰り返す態様であるときとで、先読み予告の対象となる実行前の可変表示における大当り信頼度が異なるようにする。このような構成によれば、先読み予告演出としての振動演出に対する注目を高めることができる。

40

【０６２１】

あるいは、先読み予告演出として振動演出を実行する場合には、先読み予告演出としての振動演出の実行タイミングは、実行中の可変表示における大当り信頼度を予告する予告演出としての振動演出を実行可能な複数のタイミングのうち、いずれか一のタイミングでのみ実行可能としてもよい。例えば、先読み予告演出としての振動演出は、飾り図柄の可変表示が開始されたタイミングＴ１でのみ実行可能とする。このような構成によれば、先読み予告としての振動演出を実行可能なタイミングとは異なるタイミングにおいて振動演出が実行されたときに、実行中の可変表示における大当り信頼度を予告する予告演出として振動演出が実行されたことを好適に認識させることができる。

【０６２２】

50

実行中の可変表示における大当り信頼度を予告する予告演出としての振動演出を実行可能なタイミングにおいて、先読み予告演出として振動演出を実行する場合には、実行中の可変表示における大当り信頼度を予告する予告演出としての振動演出におけるプッシュボタン31Bの振動時間や振動態様と、先読み予告演出としての振動演出におけるプッシュボタン31Bの振動時間や振動態様とを、異ならせてもよい。例えば、飾り図柄の可変表示が開始されたタイミングT1において先読み予告演出としての振動演出を実行可能とする場合、実行中の可変表示における大当り信頼度を予告する予告演出としての振動演出におけるプッシュボタン31Bの振動時間を3秒間とし、先読み予告演出としての振動演出におけるプッシュボタン31Bの振動時間を1.5秒間とする。あるいは、実行中の可変表示における大当り信頼度を予告する予告演出としての振動演出におけるプッシュボタン31Bの振動態様を所定時間にわたって継続して振動する態様とし、先読み予告演出としての振動演出におけるプッシュボタン31Bの振動態様を所定時間にわたって振動のオンとオフとを繰り返す態様とする。このような構成によれば、実行中の可変表示における大当り信頼度を予告する予告演出としての振動演出を実行可能なタイミングにおいて、先読み予告演出としての振動演出を実行可能とする場合に、いずれの振動演出が実行されたのかを容易に認識させることができる。

10

【0623】

第1機種のパチンコ遊技機1と、第1機種とは異なる第2機種のパチンコ遊技機1とで、振動演出の実行パターンと大当り信頼度とを共通にする場合には、特定タイミングにおいて実行される振動演出について、第1機種のパチンコ遊技機1にて実行される振動演出の態様と、第2機種のパチンコ遊技機1にて実行される振動演出の態様と、が異なっているとしても、大当り信頼度が共通していてもよい。例えば、リーチが成立したタイミングT2において実行される振動演出について、第1機種のパチンコ遊技機1にて実行される特定演出におけるプッシュボタン31Bの発光態様と、第2機種のパチンコ遊技機1にて実行される振動演出におけるプッシュボタン31Bの発光態様と、が異なっているとしても、大当り信頼度は100%とする。このような構成によれば、パチンコ遊技機1の機種が異なっているとしても、特定のタイミングにおいて振動演出が実行されることに対する期待感を高めることができる。

20

【0624】

振動演出におけるプッシュボタン31Bの振動時間は、例えば、視線誘導演出が実行されないときであれば、そのときに実行される演出の映像に合うように調整されるようにしてもよい。例えば、リーチが成立したタイミングT2において、リーチが成立したことを報知する報知演出を実行する場合、報知演出の映像が表示されている期間においてプッシュボタン31Bを振動させる振動演出とする。このような構成によれば、視線誘導演出が実行されない場合でも、振動演出と、そのときに実行されている演出との一体感が生じるため、演出効果を高めることができる。

30

【0625】

第1機種のパチンコ遊技機1と、第1機種とは異なる第2機種のパチンコ遊技機1とで、振動演出の実行パターンと大当り信頼度とを共通にする場合には、同じ実行パターンの振動演出について、大当り信頼度の下限値のみを保障するようにしてもよい。このような構成によれば、例えば、振動演出を他の演出のチャンスアップの演出として実行するような場合に、他の演出の大当り信頼度との関係において、振動演出の大当り信頼度を柔軟に調整しつつも、遊技者の違和感が生じ難くすることができる。

40

【0626】

振動演出を、タイミングT1～T4とは異なるタイミングにおいて実行可能であってもよい。例えば、演出制御用CPU120は、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様となった後に、大当り組合せでない所定のリーチ組合せの飾り図柄を仮停止表示した後、そのリーチ態様よりも大当り信頼度の高いリーチ態様に発展することを煽る煽り演出を実行可能である。煽り演出が実行された後、大当り信頼度の高いリーチ態様に発展する場合と、大当り信頼度の高いリーチ態様に発展せずに表示結果が「はずれ」となる場合と、がある

50

。大当たり信頼度の高いリーチ態様に発展する場合、演出制御用CPU120は、煽り演出の演出結果として大当たり信頼度の高いリーチ態様に発展することを報知する煽り成功演出を実行する。一方、大当たり信頼度の高いリーチ態様に発展せずに表示結果が「はずれ」となる場合、演出制御用CPU120は、煽り演出の演出結果として大当たり信頼度の高いリーチ態様に発展しないことを報知する煽り失敗演出を実行する。このような煽り演出を実行するにあたり、演出制御用CPU120は、煽り成功演出を実行するタイミングにおいて、振動演出を実行可能である。このような構成によれば、煽り成功演出が実行されたときの興趣を向上させることができる。

【0627】

煽り成功演出を実行するタイミングにおいて実行可能な振動演出におけるプッシュボタン31Bの振動時間は、煽り成功演出の映像に合うように調整されるようにしてもよい。このような構成によれば、煽り成功演出が実行されたときの興趣をより向上させることができる。

【0628】

煽り成功演出を実行するタイミングにおいて実行可能な振動演出におけるプッシュボタン31Bの発光色は、他のタイミングにおいて実行可能な複数種類の実行パターン振動演出のうち、大当たり信頼度が最も低い実行パターン振動演出におけるプッシュボタン31Bを発光色と同じ発光色としてもよい。このような構成によれば、煽り成功演出が実行されたときに、大当たり信頼度の高いリーチ態様に発展しても表示結果が「はずれ」となる可能性があるところ、大当たり信頼度を過度に高めてしまうことを抑制することができる。

【0629】

また、演出制御用CPU120は、表示結果が「大当たり」となる場合、飾り図柄の変表示の表示結果となる確定飾り図柄を停止表示する直前のタイミングにおいて、振動演出を実行可能である。このような構成によれば、確定飾り図柄が停止表示される直前のタイミングにおける興趣を向上させることができるだけでなく、振動演出そのものに対する期待感が高まり、その他のタイミングにおいても、振動演出が実行されたときの興趣を向上させることができる。

【0630】

第1機種のパチンコ遊技機1と、第1機種とは異なる第2機種のパチンコ遊技機1とで、振動演出の実行パターンと大当たり信頼度とを共通にする場合には、遊技者に対する有利度が異なる複数種類の大当たり種別のうち、有利度が最も高い大当たり種別とは異なる大当たり種別の「大当たり」となる場合にも、振動演出におけるプッシュボタン31Bの発光色が「虹色」となり得るようにする。このような構成によれば、振動演出におけるプッシュボタン31Bの発光色が「虹色」となったときに、有利度が最も高い大当たり種別の「大当たり」となるかのような誤解を与えないようにすることができる。

【0631】

大当たり種別の別による遊技者に対する有利度が2種類しかない場合には、振動演出におけるプッシュボタン31Bの発光色が「虹色」となる実行パターンを設けないようにしてもよい。このような構成によれば、振動演出においてプッシュボタン31Bが「虹色」に発光したにもかかわらず、遊技者に対する有利度が低い大当たり種別の「大当たり」となることを防止することができ、振動演出に対する期待感が損なわれてしまうことを防止することができる。

【0632】

演出制御用CPU120は、視線誘導演出として、聴覚的な演出効果を利用して遊技者の視線をプッシュボタン31Bに誘導するようにしてもよい。例えば、演出制御用CPU120は、振動演出が実行されているときに特定の効果音を出力するようにした上で、視線誘導演出として、その特定の効果音を、小さい音量から徐々に大きい音量に変化するように出力する。このような構成によれば、視覚的な演出効果を利用した視線誘導演出を認識困難な遊技者を、操作手段が振動する前に操作手段に注目させることができる。

【0633】

10

20

30

40

50

設定値に応じて大当りの当選確率が変わる構成とする場合には、同じ実行パターンの振動演出であっても、第1設定値であるときと、第1設定値とは異なる第2設定値であるときとで、その実行パターンの振動演出の大当り信頼度が異なってもよい。例えば、同じ実行パターンの振動演出であっても、設定値「6」であるときには、設定値「1」であるときよりも、その実行パターンの振動演出の大当り信頼度が高くなっていけばよい。このような構成によれば、振動演出が実行されて表示結果が「大当り」となった場合、有利度の高い設定値であることに対する期待感を高めることができる。

【0634】

設定値に応じて大当りの当選確率が変わる構成とする場合には、第1設定値であるときと、第1設定値とは異なる第2設定値であるときとで、振動演出におけるプッシュボタン31Bの振動時間や発光色が異なってもよい。このような構成によれば、振動演出によって、設定値を示唆することができる。例えば、「1」～「3」のうちのいずれかの設定値であるときと、「4」～「6」のうちのいずれかの設定値であるときとで、振動演出におけるプッシュボタン31Bの振動時間や発光色が異なっていればよい。このような構成によれば、振動演出によって、遊技者にとって最も有利度の高い設定値「6」である可能性のある高設定であるか否かを示唆することができる。また、例えば、奇数の設定値であるときと、偶数の設定値であるときとで、振動演出におけるプッシュボタン31Bの振動時間や発光色が異なっていればよい。このような構成によれば、振動演出によって、遊技者にとって最も有利度の高い設定値「6」である可能性のある偶数の設定値であるか否かを示唆することができる。

【0635】

リーチが成立したタイミングT2においても、プッシュボタン31Bを1.5秒間にわたり振動させると共にプッシュボタン31Bを白色に発光させる態様の振動演出と、プッシュボタン31Bを3秒間にわたり振動させると共にプッシュボタン31Bを赤色に発光させる態様の振動演出と、を実行可能としてもよい。このような構成によれば、リーチが成立したタイミングT2においても、振動演出が実行されることに対する注目のみならず、振動演出が実行されたときの態様に注目させることができる。

【0636】

リーチが成立したタイミングT2においても、プッシュボタン31Bを1.5秒間にわたり振動させると共にプッシュボタン31Bを白色に発光させる態様の振動演出と、プッシュボタン31Bを3秒間にわたり振動させると共にプッシュボタン31Bを赤色に発光させる態様の振動演出と、を実行可能とする場合には、飾り図柄の可変表示が開始されたタイミングT1と、リーチが成立したタイミングT2と、のいずれのタイミングにおいても振動演出が実行されることがあってもよい。その場合、タイミングT1とタイミングT2とのいずれのタイミングにおいてもプッシュボタン31Bを3秒間にわたり振動させると共にプッシュボタン31Bを虹色に発光させる態様の振動演出が実行されなかったとしても、タイミングT1における振動演出の実行パターンと、タイミングT2における振動演出の実行パターンとの組み合わせが、特定の組み合わせとなることによって、表示結果が「大当り」となることを確定的に報知するようにしてもよい。このような構成によれば、飾り図柄の可変表示が開始されたタイミングT1において振動演出が実行されたときに、プッシュボタン31Bを3秒間にわたり振動させると共にプッシュボタン31Bを虹色に発光させる態様の振動演出が実行されなかったとしても、リーチが成立したタイミングT2において振動演出が実行されることに対する期待感を高めることができるだけでなく、タイミングT2における振動演出の態様に対する注目をより高めることができる。

【0637】

ノーマルリーチのリーチ演出を実行中のタイミングT3と、スーパーリーチのリーチ演出を実行中のタイミングT4と、のいずれのタイミングにおいても振動演出が実行されることがあってもよい。その場合、タイミングT3とタイミングT4とのいずれのタイミングにおいてもプッシュボタン31Bを3秒間にわたり振動させると共にプッシュボタン31Bを虹色に発光させる態様の振動演出が実行されなかったとしても、タイミングT3に

における振動演出の実行パターンと、タイミングT4における振動演出の実行パターンとの組み合わせが、特定の組み合わせとなることによって、表示結果が「大当たり」となることを確定的に報知するようにしてもよい。このような構成によれば、ノーマルリーチのリーチ演出を実行中のタイミングT3において振動演出が実行されたときに、プッシュボタン31Bを3秒間にわたり振動させると共にプッシュボタン31Bを虹色に発光させる態様の振動演出が実行されなかったとしても、スーパーリーチのリーチ演出を実行中のタイミングT4において振動演出が実行されることに対する期待感を高めることができるだけでなく、タイミングT4における振動演出の態様に対する注目をより高めることができる。

【0638】

表示結果が「大当たり」となることを確定的に報知する態様の振動演出におけるプッシュボタン31Bの振動時間や振動態様は、表示結果が「大当たり」となることを確定的に報知しない態様の振動演出におけるプッシュボタン31Bの振動時間や振動態様とは異なるようにしてもよい。例えば、表示結果が「大当たり」となることを確定的に報知する態様の振動演出におけるプッシュボタン31Bの振動時間を、表示結果が「大当たり」となることを確定的に報知しない態様の振動演出におけるプッシュボタン31Bの振動時間よりも長い振動時間とする。あるいは、表示結果が「大当たり」となることを確定的に報知しない態様の振動演出におけるプッシュボタン31Bの振動態様が単調であるのに対し、表示結果が「大当たり」となることを確定的に報知する態様の振動演出では、プッシュボタン31Bを所定の拍子に合わせて振動させる。このような構成によれば、表示結果が「大当たり」となることを確定的に報知する態様の振動演出が、特別な振動演出であることを認識させ易くすることができる。

【0639】

ノーマルリーチのリーチ演出を実行中のタイミングT3や、スーパーリーチのリーチ演出を実行中のタイミングT4において振動演出を実行する場合、視線誘導演出が必ず実行されるようにしてもよい。このような構成によれば、リーチ演出が実行されていることに起因する、表示結果が「大当たり」となることに対する期待感を、操作手段の振動が好適に認識されることにより、好適に高めることができる。

【0640】

飾り図柄の可変表示が開始されたタイミングT1と、リーチが成立したタイミングT2と、のうちのいずれかのタイミングにおいて、振動演出を実行する場合に、ノーマルリーチのリーチ演出を実行中のタイミングT3と、スーパーリーチのリーチ演出を実行中のタイミングT4と、のうちのいずれかのタイミングにおいて、振動演出を実行可能としてもよい。その場合、タイミングT3やタイミングT4において実行される振動演出におけるプッシュボタン31Bの振動時間や発光色が、タイミングT1やタイミングT2において実行される振動演出におけるプッシュボタン31Bの振動時間や発光色よりも成り下がらないように、換言すれば、タイミングT3やタイミングT4において実行される振動演出の大当たり信頼度が、タイミングT1やタイミングT2において実行される振動演出の大当たり信頼度よりも成り下がらないように、タイミングT3やタイミングT4において実行可能な振動演出の実行パターンを制限するようにしてもよい。例えば、タイミングT1において、実行パターンSE2の振動演出が実行されるときには、タイミングT3において実行パターンSE5の振動演出が実行されることと、タイミングT4において実行パターンSE8の振動演出が実行されることと、を制限する。このような構成によれば、一の可変表示において複数回の振動演出が実行される場合に、大当たり信頼度の信憑性を下げないようにすることができる。

【0641】

予告演出に連動する振動演出を実行可能とする場合には、予告演出に連動する振動演出の態様と、予告演出に連動しない振動演出の態様と、が異なってもよい。例えば、予告演出に連動する振動演出では、連動する予告演出において流れる音楽の拍子に合わせてプッシュボタン31Bを振動させる。また、例えば、役物予告演出に連動する振動演出では、役物が動作するときの効果音に合わせてプッシュボタン31Bを振動させる。また、

例えば、予告演出に連動する振動演出では、予告演出に連動しない振動演出におけるプッシュボタン31Bの発光色とは異なる色で、プッシュボタン31Bを発光させる。このような構成によれば、振動演出が実行されたときに、その振動演出が、予告演出に連動するものであるか、予告演出に連動しないものであるか、を認識させ易くすることができる。

【0642】

プレゼントボックス演出を実行可能としてもよい。その場合、プレゼントボックスが開くと、開いたプレゼントボックスから、図12-6(B)に示すような、ハンマーを持ったキャラクタが飛び出し、視線誘導演出が実行されるようにしてもよい。このような構成によれば、プレゼントボックス演出が実行されることに起因して、視線誘導演出が実行されて振動演出が実行されることに対する期待感を高めることができる。

【0643】

プッシュボタン31Bを操作させる操作演出を実行可能である場合に、この操作演出では、プッシュボタン31Bの操作が有効な操作有効期間において、プッシュボタン31Bの操作が有効であることを報知するために、プッシュボタン31Bを点灯させるようにしてもよい。その場合、振動演出におけるプッシュボタン31Bを点灯態様とは異なる態様で、プッシュボタン31Bを点灯させる。例えば、振動演出においてプッシュボタン31Bを点灯させる場合には、プッシュボタン31Bを振動させる3秒間にわたり連続してプッシュボタン31Bを赤色に発光させる振動演出用の点灯態様となるように制御してもよい。これに対し、操作演出においてプッシュボタン31Bを点灯させる場合には、操作有効期間であるときにプッシュボタン31Bを150ミリ秒ごとに赤色の発光（点灯）と非発光（消灯）とで切り替えるボタン操作示唆用の点灯態様となるように制御してもよい。このような構成によれば、プッシュボタン31Bの操作が有効であることを好適に報知することができる。なお、スティックコントローラ31Aの操作レバーの操作が有効なレバー操作有効期間において、操作レバーの操作が有効であることを報知するために、スティックコントローラ31Aの操作レバーを点灯させるようにしてもよい。この場合には、レバー操作有効期間であるときにスティックコントローラ31Aの操作レバーを発光させるレバー操作示唆用の点灯態様となるように制御すればよい。レバー操作示唆用の点灯態様は、ボタン操作示唆用の点灯態様と共通の点灯態様であってもよいし、ボタン操作示唆用の点灯態様とは異なる点灯態様であってもよい。

【0644】

例えば、特図ゲーム等が実行されていないときには、プッシュボタン31B等が遊技者によって操作されることにより、例えば、実行される演出の音量設定、出力される楽曲や背景の種類の設定、画像表示装置5の輝度設定、遊技効果ランプ9等の各種ランプの輝度設定等、演出に関する設定が変更可能であってもよい。なお、例えば、メニュー画面からいずれの演出設定を変更するかを選択可能としてもよいし、遊技者が望む変更項目に対応して異なる操作を行うようにし、その操作に対応する設定が変更されるようにしてもよい。また、特図ゲーム等が実行されていないときに、演出に関する設定を変更可能であることを報知するために、プッシュボタン31Bを点灯させるようにしてもよい。その場合、振動演出におけるプッシュボタン31Bを点灯態様や、操作演出におけるプッシュボタン31Bを点灯態様とは異なる態様でプッシュボタン31Bを点灯させる。このような構成によれば、演出に関する設定を変更可能であることを好適に報知することができる。

【0645】

（特徴部10SHに係る手段の説明）

特徴部10SHに関連して、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能であり、遊技者が操作可能な操作手段が振動する振動演出を実行可能な遊技機が提案されている（例えば、特開2019-051075号公報参照）。

【0646】

一般的に、遊技者は、可変表示や各種演出が表示されている表示手段を視ながら遊技を行っている。そのため、操作手段が遊技者の視界に入っていない場合、振動演出が実行されても操作手段が振動していることを認識させることができない可能性がある。その場合

、振動演出による興趣を十分に高めることができない。

【0647】

そこで、振動演出が実行される前に遊技手段に注目させ、振動演出による興趣を十分に高めるため、特徴部10SHに係る手段1の遊技機は、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって（例えば、パチンコ遊技機1は、遊技者にとって有利な大当り遊技状態に制御可能であること等）、遊技者が操作可能な操作手段と（例えば、パチンコ遊技機1は、遊技者が押下操作等により所定の指示操作を可能なプッシュボタン31Bを備えること等）、前記操作手段が振動する振動演出を実行可能な振動演出実行手段と（例えば、演出制御用CPU120は、プッシュボタン31Bが振動する振動演出を実行可能であること等）、遊技者の視線を前記操作手段に誘導する視線誘導演出を実行可能な視線誘導演出実行手段と（例えば、演出制御用CPU120は、遊技者の視線をプッシュボタン31Bに誘導する視線誘導演出を実行可能であること等）、を備え、前記振動演出が実行されないときよりも、前記振動演出が実行されるときの方が、前記有利状態に制御される期待度が高く（例えば、パチンコ遊技機1は、振動演出が実行されないときよりも、振動演出が実行されるときの方が、大当り信頼度が高いこと等）、前記振動演出実行手段は、第1タイミングと、該第1タイミングよりも後の第2タイミングと、において、前記振動演出を実行可能であり（例えば、演出制御用CPU120は、飾り図柄の可変表示が開始されたタイミングT1と、リーチが成立したタイミングT2と、のうちのいずれかのタイミングと、タイミングT1、タイミングT2よりも後の、ノーマルリーチのリーチ演出を実行中のタイミングT3と、スーパーリーチのリーチ演出を実行中のタイミングT4と、のうちのいずれかのタイミングと、において、振動演出を実行可能であること等）、前記第1タイミングであるか前記第2タイミングであるかにかかわらず、共通の態様で前記振動演出を実行可能であり（例えば、演出制御用CPU120は、タイミングT1とタイミングT2とのうちのいずれかのタイミングであるか、タイミングT3とタイミングT4とのうちのいずれかのタイミングであるか、にかかわらず、プッシュボタン31Bの振動時間と発光色とが共通する態様で振動演出を実行可能であること等）、前記視線誘導演出実行手段は、前記第1タイミングにおいて前記視線誘導演出を実行せず（例えば、演出制御用CPU120は、タイミングT1とタイミングT2とにおいて視線誘導演出を実行しないこと等）、前記第2タイミングにおいて前記振動演出が実行される前に前記視線誘導演出を実行可能である（例えば、演出制御用CPU120は、タイミングT3とタイミングT4とにおいて振動演出が実行される前に視線誘導演出を実行可能であること等）、ことを特徴とする。

【0648】

このような構成によれば、振動演出が実行される前に操作手段に注目させ、振動演出による興趣を十分に高めることができる。

【0649】

特徴部10SHに係る手段2の遊技機は、手段1の遊技機において、前記振動演出実行手段は、前記視線誘導演出が実行されているときに前記振動演出を実行可能である（例えば、演出制御用CPU120は、視線誘導演出が実行されているときに振動演出を実行可能であること等）、ようにしてもよい。

【0650】

このような構成によれば、振動演出と視線誘導演出との一体感が生じるため、演出効果を高めることができる。

【0651】

特徴部10SHに係る手段3の遊技機は、手段1又は手段2の遊技機において、前記振動演出とも前記視線誘導演出とも異なる特定演出を実行可能な特定演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120は、スーパーリーチのリーチ演出を実行可能であること等）、を備え、前記振動演出実行手段は、前記特定演出が実行されているときに前記振動演出を実行可能である（例えば、演出制御用CPU120は、スーパーリーチのリーチ演出が実行されているときに振動演出を実行可能であること等）、ようにしてもよい。

【0652】

このような構成によれば、特定演出が実行されているときに振動演出が実行されることがあるため、興趣を向上させることができる。

【0653】

特徴部10SHに係る手段4の遊技機は、手段1から手段3のいずれかの遊技機において、表示を行う表示手段（例えば、パチンコ遊技機1は、各種の演出画像を表示する画像表示装置5を備えること等）、を備え、前記視線誘導演出の表示は、所定情報の表示よりもプライオリティが低く、該所定情報とは異なる情報の表示よりもプライオリティが高い（例えば、視線誘導演出の演出画像は、常時小図柄や保留数表示、各種のエラー報知よりもプライオリティが低く、保留表示やアクティブ表示、背景画像、飾り図柄よりもプライオリティが高いこと等）、ようにしてもよい。

10

【0654】

このような構成によれば、視線誘導演出が実行されているときに、所定情報の視認性を好適に確保しつつ、視線誘導演出の視認性を目立たせることができる。

【0655】

特徴部10SHに係る手段5の遊技機は、手段1から手段4のいずれかの遊技機において、前記振動演出実行手段は、第1態様の前記振動演出と、該第1態様よりも前記有利状態に制御される期待度が高いことを示唆する第2態様の前記振動演出と、を実行可能であり（例えば、演出制御用CPU120は、プッシュボタン31Bを1.5秒間にわたり振動させると共にプッシュボタン31Bを白色に発光させる態様の振動演出と、プッシュボタン31Bを3秒間にわたり振動させると共にプッシュボタン31Bを赤色に発光させる態様の振動演出と、を実行可能であり、プッシュボタン31Bを1.5秒間にわたり振動させると共にプッシュボタン31Bを白色に発光させる態様の振動演出が実行されるときよりも、プッシュボタン31Bを3秒間にわたり振動させると共にプッシュボタン31Bを赤色に発光させる態様の振動演出が実行されるときの方が、大当り信頼度が高いこと等）、前記視線誘導演出が実行される場合、前記第1態様の振動演出よりも前記第2態様の振動演出の方が実行され易い（例えば、パチンコ遊技機1においては、視線誘導演出が実行される場合、プッシュボタン31Bを1.5秒間にわたり振動させると共にプッシュボタン31Bを白色に発光させる態様の振動演出よりも、プッシュボタン31Bを3秒間にわたり振動させると共にプッシュボタン31Bを赤色に発光させる態様の振動演出の方が実行され易いこと等）、ようにしてもよい。

20

30

【0656】

このような構成によれば、視線誘導演出が実行されることによって、第2態様の振動演出が実行されることに対する期待感を向上させることができる。

【0657】

（特徴部の関連付けに係る説明）

特徴部10SHに係る各構成は、他の特徴部に係る各構成の一部又は全部と、適宜、組み合わせられてもよい。このように組み合わせられた特徴部、あるいは組み合わせられていない個別の特徴部について、他の特徴部に係る各構成の一部又は全部と、適宜、組み合わせられてもよい。

40

【0658】

（特徴部48AK～50AKの説明）

図13-1は、特徴部48AK～50AKに関する演出装置の構成例を示している。この構成例において、画像表示装置5の表示画面と重複する前方側の下方縁部である下端前方には、可動演出装置となる演出用の可動体32が設けられている。可動体32は、例えばリンク機構を介して動作用モータに連結されていればよい。可動体32は、動作用モータからの動力が伝達されることにより、画像表示装置5の前方側にて、初期位置と、初期位置とは異なる位置とに変更可能となる。可動体32は、例えば動作用ソレノイド、その他の一般的なアクチュエータからの動力により位置を変更可能となるものであってもよい。

【0659】

50

可動体 3 2 は、枠部と窓部とを備えている。可動体 3 2 の枠部は、装飾部材を用いて構成され、遊技者が画像表示装置 5 の表示画面を視認できないように被覆可能な構成を有している。可動体 3 2 の窓部は、透過性のあるガラスまたは合成樹脂を用いて、あるいは単純な開口として形成され、遊技者が画像表示装置 5 の表示画面を視認できるように透視可能な構成を有している。

【0660】

遊技効果ランプ 9 は、上枠ランプ 9 C を構成する複数の LED と、左枠ランプ 9 M を構成する複数の LED と、右枠ランプ 9 N を構成する複数の LED とを含んでいればよい。上枠ランプ 9 C は、遊技機用枠 3 において、遊技領域の上方における所定位置に設けられる。左枠ランプ 9 M は、遊技機用枠 3 において、遊技領域の左方における所定位置に設けられる。右枠ランプ 9 N は、遊技機用枠 3 において、遊技領域の右方における所定位置に設けられる。

【0661】

遊技効果ランプ 9 は、レバーランプ 9 B 1 を構成する複数の LED と、ボタンランプ 9 B 2 を構成する複数の LED とを含んでいればよい。レバーランプ 9 B 1 は、スティックコントローラ 3 1 A の操作桿（操作レバー）に内蔵されている複数の LED により構成される。ボタンランプ 9 B 2 は、プッシュボタン 3 1 B の内部に設けられている複数の LED により構成される。スティックコントローラ 3 1 A の操作レバーやプッシュボタン 3 1 B は、一部または全部が透光性のある部材によって形成されていればよい。これにより、レバーランプ 9 B 1 が点灯することで、スティックコントローラ 3 1 A の操作レバーを発光させることができる。また、ボタンランプ 9 B 2 が点灯することで、プッシュボタン 3 1 B を発光させることができる。

【0662】

例えばスティックコントローラ 3 1 A の操作レバーとプッシュボタン 3 1 B とは、一体的に形成され、振動モータ 1 3 1 の駆動により、スティックコントローラ 3 1 A の操作レバーおよびプッシュボタン 3 1 B が振動可能に構成されている。振動モータ 1 3 1 は、プッシュボタン 3 1 B の内部や近接した位置に設けられてもよいし、スティックコントローラ 3 1 A の操作レバーに内蔵されたり、操作レバーの根本位置に設けられたりしてもよい。スティックコントローラ 3 1 A の操作レバーおよびプッシュボタン 3 1 B の振動態様を多様化するために、複数の振動モータ 1 3 1 を設けるようにしてもよい。

【0663】

パチンコ遊技機 1 では、可変表示結果が所定割合で「大当たり」となり大当たり遊技状態に制御されることを示唆する示唆演出として、振動演出に伴う発光演出が含まれる操作部演出を実行可能である。操作部演出に含まれる振動演出では、振動モータ 1 3 1 の駆動により、スティックコントローラ 3 1 A の操作レバーおよびプッシュボタン 3 1 B が、振動パターンに応じた振動態様で振動する。操作部演出に含まれる発光演出では、レバーランプ 9 B 1 およびボタンランプ 9 B 2 の点灯により、スティックコントローラ 3 1 A の操作レバーおよびプッシュボタン 3 1 B を、振動演出に伴い発光させる。なお、操作部演出に含まれる発光演出では、レバーランプ 9 B 1 とボタンランプ 9 B 2 とのうち一方の点灯により、スティックコントローラ 3 1 A の操作レバーとプッシュボタン 3 1 B とのうち一方を、振動演出に伴い発光させてもよい。例えば、ボタンランプ 9 B 2 のみの点灯により、プッシュボタン 3 1 B のみを、振動演出に伴い発光させてもよい。

【0664】

図 13-2 (A) は、操作部演出を実行するために用いられる操作部演出パターンの設定例を示している。この設定例では、複数の操作部演出パターンとして、操作部演出パターン AKC01~AKC03、AKC11~AKC13、AKC21、AKC22、AKC31、AKC32、AKC41 が予め用意されている。各操作部演出パターンに対応して、発光色、振動パターン、大当たり信頼度、用途が設定されている。操作部演出パターンに対応した発光色は、操作部演出に含まれる発光演出において、スティックコントローラ 3 1 A の操作レバーおよびプッシュボタン 3 1 B を発光させる場合の発光態様を示してい

る。操作部演出パターンに対応した振動パターンは、操作部演出に含まれる振動演出において、スティックコントローラ 3 1 A の操作レバーおよびプッシュボタン 3 1 B が振動する場合の振動態様を示している。操作部演出パターンに対応した大当り信頼度は、操作部演出パターンに応じた操作部演出が実行された場合に、可変表示結果が「大当り」となり大当り遊技状態に制御される割合を示している。操作部演出パターンに対応した用途は、操作部演出が実行されるタイミングを、操作部演出パターンごとに示している。

【0665】

操作部演出は、例えば、事前変動開始時、対象変動開始時、リーチ成立時、リーチ発展時、当否報知煽り時といった、可変表示の進行に伴う複数のタイミングにて実行可能である。事前変動開始時は、操作部演出による示唆の対象となる可変表示よりも前に実行される可変表示の開始に対応するタイミングである。対象変動開始時は、操作部演出による示唆の対象となる可変表示の開始に対応するタイミングである。リーチ成立時は、可変表示がリーチ態様になる場合と対応したタイミングである。リーチ発展時は、スーパーリーチのリーチ演出に伴い発展演出が実行される場合と対応したタイミングである。発展演出は、ノーマルリーチのリーチ演出が実行された後に、スーパーリーチのリーチ演出が実行されること（リーチの発展）を報知する演出である。当否報知煽り時は、スーパーリーチのリーチ演出を実行中に、可変表示結果が「大当り」となるか否かを報知する当否報知演出より前の煽り演出と対応したタイミングである。

【0666】

図 1 3 - 2 (A) に示した設定例では、複数のタイミングに応じた操作部演出の実行に使用可能な複数の操作部演出パターンが、予め用意されている。また、操作部演出を実行可能な複数のタイミングに応じて、異なる操作部演出パターンが使用可能となるように設定されている。

【0667】

スーパーリーチのリーチ演出が実行される場合には、ノーマルリーチのリーチ演出だけが実行されてスーパーリーチのリーチ演出が実行されない場合などに比べて、大当り信頼度が高くなる。スーパーリーチのリーチ演出が実行されて大当り組合せの確定飾り図柄が導出されるか否かに応じて、大当り遊技状態に制御されるか否かを報知できる。スーパーリーチのリーチ演出は、例えば S P リーチ A を含めた複数のリーチ演出が予め用意されていればよい。それぞれのリーチ演出は、互いに演出態様が異なる演出を含むものであればよい。それぞれのリーチ演出は、互いに演出態様が共通の演出を含んでいてもよい。それぞれのリーチ演出に応じた大当り信頼度となるように、可変表示結果が「大当り」である場合の決定割合と、可変表示結果が「大当り」ではない場合の決定割合とが、設定されていればよい。変動パターン決定用の乱数値を用いて、変動パターン決定テーブルを参照することにより決定された変動パターンに応じて、リーチ演出の有無、スーパーリーチのリーチ演出の有無、リーチ演出における演出態様などが、設定可能になればよい。

【0668】

操作部演出は、例えばリーチ演出など、可変表示を含めた遊技の進行に応じて実行可能な特定演出にかかわらず、可変表示結果が「大当り」となるか否かに応じた所定割合で、実行の有無を決定可能である。このような特定演出にかかわらず実行可能な操作部演出は、単体操作部演出ともいう。これに対し、特定演出に伴いスティックコントローラ 3 1 A の操作レバーおよびプッシュボタン 3 1 B を、発光させたり振動させたりする演出を実行する場合がある。このような特定演出に伴う発光や振動による演出は、特定連動演出ともいう。

【0669】

図 1 3 - 2 (B) は、特定連動演出を実行する場合の設定例を示している。この設定例では、S P リーチ A のリーチ演出における可動体動作、画像表示、楽曲再生、あるいは、大当り確定報知、大当り種別抽選 C H 1、C H 2 といった、複数の特定演出に伴い特定連動演出を実行する場合の発光色や振動パターンが設定されている。特定連動演出における発光色は、特定演出の内容に対応して設定され、特定演出の一部としてスティックコント

10

20

30

40

50

ローラ 3 1 A の操作レバーおよびプッシュボタン 3 1 B を発光させることができればよい。特定連動演出における振動パターンは、特定演出の内容に対応して設定され、特定演出の一部としてスティックコントローラ 3 1 A の操作レバーおよびプッシュボタン 3 1 B を振動させることができればよい。このように、特定連動演出は、特定演出の一部として実行可能なので、大当り信頼度は特定演出と共通であり、独自の大当り信頼度が設定されたものではない。特定連動演出におけるスティックコントローラ 3 1 A の操作レバーおよびプッシュボタン 3 1 B の振動は、特定演出の実行に伴い実行可能な特殊振動演出に含まれる。特定連動演出におけるスティックコントローラ 3 1 A の操作レバーおよびプッシュボタン 3 1 B の発光は、特定演出の実行に伴い実行可能な特定発光演出に含まれる。

【0670】

S P リーチ A のリーチ演出は、例えば大当り信頼度が 40 % 程度であればよい。大当り種別抽選 C H 1 は、ラウンド数が最小（例えば 4 ラウンドなど）となる第 1 大当り種別とは異なる大当り種別になる場合に実行可能な抽選演出であればよい。大当り種別抽選 C H 2 は、ラウンド数が最大（例えば 16 ラウンドなど）の第 2 大当り種別となる場合に実行可能な抽選演出であればよい。なお、大当り種別抽選 C H 1、C H 2 は、大当り遊技状態の終了後における時短制御や確変制御の有無や終了条件に応じた大当り種別に関する抽選演出であってもよいし、大当り遊技状態において先に報知したラウンド数よりも増加したラウンド数となるランクアップの有無や増加量に関する抽選演出であってもよい。大当り種別抽選 C H 1、C H 2 として、V 入賞アタッカーにおける V 入賞口に入賞した遊技球に基づいて、大当り遊技状態の終了後には確変状態に制御可能となる場合に、V 入賞アタッカーの開放有無や開放時間、開放回数、あるいは、確変制御の終了条件などに応じて、有利度が異なる大当り遊技状態に関する抽選演出を実行可能であってもよい。V 入賞アタッカーに遊技球が進入することによる V 入賞の発生に基づいて、小当り遊技状態から大当り遊技状態に制御可能となる場合に、V 入賞アタッカーの開放有無や開放時間、開放回数、あるいは、V 入賞の発生後に制御される大当り遊技状態のラウンド数などに応じて、有利度が異なる小当り遊技状態や大当り遊技状態に関する抽選演出を実行可能であってもよい。

【0671】

V 入賞アタッカーを開放可能な遊技状態が開始されるまでは、振動弱監視状態に制御され、その後、V 入賞アタッカーを開放可能な遊技状態の開始から V 入賞アタッカーに遊技球が進入することによる V 入賞の発生までの期間において、振動強監視状態に制御されるとともに、スティックコントローラ 3 1 A の操作レバーおよびプッシュボタン 3 1 B を振動させないように制御してもよい。そして、V 入賞が発生した場合には、振動弱監視状態に制御されるとともに、スティックコントローラ 3 1 A の操作レバーおよびプッシュボタン 3 1 B の振動を含めた演出が実行されてもよい。振動強監視状態は振動エラーを検出しやすい状態であり、振動弱監視状態は振動強監視状態よりも振動エラーを検出しにくい状態である。遊技者が振動を発生させることによる不正のおそれが多い期間において、振動強監視状態に制御する。これに対し、遊技者が振動を発生させることによる不正のおそれが少ない期間において、振動弱監視状態に制御する。振動エラーが検出された場合には、演出制御用 C P U 1 2 0 の制御などにより、警報画像の表示、警報音出力、警報ランプの点灯、警報信号の出力、あるいは、これらの一部または全部の組合せといった、異常の発生を報知する制御が実行可能であればよい。振動エラーが検出された場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 における C P U 1 0 3 の制御などにより、パチンコ遊技機 1 を遊技停止状態としてもよい。これにより、適切に振動の監視を行うとともに不適切な異常判定によって振動エラーが報知されたり遊技停止状態となることによる遊技興趣の低下を抑制できる。

【0672】

図 1 3 - 3 は、振動パターンの設定内容を示している。スティックコントローラ 3 1 A の操作レバーおよびプッシュボタン 3 1 B の振動態様に応じて、複数の振動パターンが予め用意されている。図 1 3 - 3 (A) は、操作部演出に含まれる振動演出を実行するために用いられる振動パターン A K V 0 1 ~ A K V 0 3、A K V 1 1、A K V 1 2、A K V 2

10

20

30

40

50

1、AKV22、AKV31を示している。図13-3(B)は、特定連動演出に含まれる特殊振動演出を実行するために用いられる振動パターンAKV41～AKV44を示している。

【0673】

振動パターンAKV01では、300ミリ秒ごとにオン期間とオフ期間を交互に3回繰り返す振動態様となる。振動パターンAKV01による振動演出は、事前変動開始時に実行可能な操作部演出パターンAKC01による操作部演出に含まれている。その一方で、振動パターンAKV01による振動演出は、事前変動開始時とは異なるタイミングにおいて実行可能な操作部演出には含まれていない。操作部演出パターンAKC01による操作部演出では、振動演出に伴いスティックコントローラ31Aの操作レバーおよびプッシュボタン31Bを発光させる発光演出における発光色が白色になる。

10

【0674】

振動パターンAKV02では、1500ミリ秒にわたりオン期間が継続する振動態様となる。振動パターンAKV02による振動演出は、事前変動開始時に実行可能な操作部演出パターンAKC02、AKC03による操作部演出に含まれている。また、振動パターンAKV02による振動演出は、対象変動開始時に実行可能な操作部演出パターンAKC11による操作部演出に含まれている。他方において、振動パターンAKV02による振動演出は、事前変動開始時や対象変動開始時とは異なるタイミングにおいて実行可能な操作部演出には含まれていない。操作部演出パターンAKC02による操作部演出では、振動演出に伴いスティックコントローラ31Aの操作レバーおよびプッシュボタン31Bを発光させる発光演出における発光色が赤色になる。操作部演出パターンAKC03による操作部演出では、振動演出に伴いスティックコントローラ31Aの操作レバーおよびプッシュボタン31Bを発光させる発光演出における発光色が虹色になる。操作部演出パターンAKC11による操作部演出では、振動演出に伴いスティックコントローラ31Aの操作レバーおよびプッシュボタン31Bを発光させる発光演出における発光色が白色になる。

20

【0675】

振動パターンAKV03では、3000ミリ秒にわたりオン期間が継続する振動態様となる。振動パターンAKV03による振動演出は、対象変動開始時に実行可能な操作部演出パターンAKC12、AKC13による操作部演出に含まれている。その一方で、振動パターンAKV03による操作部演出は、対象変動開始時とは異なるタイミングにおいて実行可能な操作部演出には含まれていない。操作部演出パターンAKC12による操作部演出では、振動演出に伴いスティックコントローラ31Aの操作レバーおよびプッシュボタン31Bを発光させる発光演出における発光色が赤色になる。操作部演出パターンAKC13による操作部演出では、振動演出に伴いスティックコントローラ31Aの操作レバーおよびプッシュボタン31Bを発光させる発光演出における発光色が虹色になる。

30

【0676】

振動パターンAKV11では、リーチ成立時の演出AKR1にあわせたオン期間の振動態様となる。振動パターンAKV11による振動演出は、リーチ成立時に実行可能な操作部演出パターンAKC21による操作部演出に含まれている。その一方で、振動パターンAKV11による振動演出は、リーチ成立時とは異なるタイミングにおいて実行可能な操作部演出には含まれていない。操作部演出パターンAKC21による操作部演出では、振動演出に伴いスティックコントローラ31Aの操作レバーおよびプッシュボタン31Bを発光させる発光演出における発光色が桃色になる。

40

【0677】

振動パターンAKV12では、リーチ成立時の演出AKR2にあわせたオン期間の振動態様となる。振動パターンAKV12による振動演出は、リーチ成立時に実行可能な操作部演出パターンAKC22による操作部演出に含まれている。その一方で、振動パターンAKV12による振動演出は、リーチ成立時とは異なるタイミングにおいて実行可能な操作部演出には含まれていない。操作部演出パターンAKC22による操作部演出では、振動演出に伴いスティックコントローラ31Aの操作レバーおよびプッシュボタン31Bを

50

発光させる発光演出における発光色が橙色になる。

【0678】

なお、リーチ成立時の操作部演出に含まれる振動演出として、リーチ成立時とは異なるタイミングにおいて実行可能な操作部演出に含まれる振動演出と、共通する振動パターンによる演出が実行されてもよい。例えば、リーチ成立時に実行可能な操作部演出パターンAKC21による操作部演出に含まれる振動演出として、振動パターンAKV02による振動演出を実行可能であってもよい。また、リーチ成立時に実行可能な操作部演出パターンAKC22による操作部演出に含まれる振動演出として、振動パターンAKV03による振動演出を実行可能であってもよい。これらの場合には、リーチ成立時に実行される操作部演出と、事前変動開始時や対象変動開始時に実行される操作部演出とで、振動演出の振動態様が共通である場合を設けることになる。このように、操作部演出を実行するタイミングが異なる場合に、振動演出の振動態様が共通であることで、演出の制御負担や制御データの増大を、防止できるようにしてもよい。

10

【0679】

振動パターンAKV21では、リーチ発展時の演出AKS1にあわせたオン期間の振動態様となる。振動パターンAKV21による振動演出は、リーチ発展時に実行可能な操作部演出パターンAKC31による操作部演出に含まれている。その一方で、振動パターンAKV21による振動演出は、リーチ発展時とは異なるタイミングにおいて実行可能な操作部演出には含まれていない。操作部演出パターンAKC31による操作部演出では、振動演出に伴いスティックコントローラ31Aの操作レバーおよびプッシュボタン31Bを発光させる発光演出における発光色が白色になる。

20

【0680】

振動パターンAKV22では、リーチ発展時の演出AKS2にあわせたオン期間の振動態様となる。振動パターンAKV22による振動演出は、リーチ発展時に実行可能な操作部演出パターンAKC32による操作部演出に含まれている。その一方で、振動パターンAKV22による振動演出は、リーチ発展時とは異なるタイミングにおいて実行可能な操作部演出には含まれていない。操作部演出パターンAKC32による操作部演出では、振動演出に伴いスティックコントローラ31Aおよびプッシュボタン31Bを発光させる発光演出における発光色が白色になる。

【0681】

なお、リーチ発展時の操作部演出に含まれる振動演出として、リーチ発展時とは異なるタイミングにおいて実行可能な操作部演出に含まれる振動演出と、共通する振動パターンによる演出が実行されてもよい。例えば、リーチ発展時に実行可能な操作部演出パターンAKC31による操作部演出に含まれる振動演出として、振動パターンAKV02による振動演出を実行可能であってもよい。また、リーチ発展時に実行可能な操作部演出パターンAKC32による操作部演出に含まれる振動演出として、振動パターンAKV03による振動演出を実行可能であってもよい。これらの場合には、リーチ発展時に実行される操作部演出と、事前変動開始時や対象変動開始時に実行される操作部演出とで、振動演出の振動態様が共通である場合を設けることになる。このように、操作部演出を実行するタイミングが異なる場合に、振動演出の振動態様が共通であることで、演出の制御負担や制御データの増大を、防止できるようにしてもよい。

30

40

【0682】

振動パターンAKV31では、1500ミリ秒以上にわたりオン期間が継続する振動態様となる。例えば、1500ミリ秒にわたりオン期間が継続した後に、有効検出期間においてスティックコントローラ31Aの操作レバーまたはプッシュボタン31Bに対する操作となる遊技者の動作が検出されるまで、さらにオン期間が継続する振動態様となればよい。振動パターンAKV31による振動演出は、当否報知煽り時に実行可能な操作部演出パターンAKC41による操作部演出に含まれている。その一方で、振動パターンAKV31による振動演出は、当否報知煽り時とは異なるタイミングにおいて実行可能な操作部演出には含まれていない。操作部演出パターンAKC41による操作部演出では、振動演

50

出に伴いスティックコントローラ 3 1 A およびプッシュボタン 3 1 B を発光させる発光演出における発光色が金色になる。

【 0 6 8 3 】

なお、振動パターン A K V 3 1 による振動演出が実行される場合に、有効検出期間を設けるか否かは、例えばリーチ演出の種類といった、可変表示に伴い実行される演出の種類に応じて、異ならせてもよい。有効検出期間を設ける場合には、スティックコントローラ 3 1 A の操作レバーやプッシュボタン 3 1 B を 1 5 0 ミリ秒ごとに金色の発光（点灯）と非発光（消灯）とで切り替える操作示唆用の発光態様となるように制御してもよい。なお、有効検出期間を設けない場合には、スティックコントローラ 3 1 A の操作レバーやプッシュボタン 3 1 B を振動させる期間にわたり連続して金色に発光させる振動演出用の発光態様となるように制御してもよい。これに対し、有効検出期間を設ける場合には、スティックコントローラ 3 1 A の操作レバーやプッシュボタン 3 1 B を 1 5 0 ミリ秒ごとに金色とは異なる赤色の発光（点灯）と非発光（消灯）とで切り替える操作示唆用の発光態様となるように制御してもよい。1 5 0 ミリ秒ごとに発光と非発光とで切り替える発光態様の発光演出を実行することにより、振動演出を実行しつつ、スティックコントローラ 3 1 A の操作レバーやプッシュボタン 3 1 B を操作する動作が有効であることを、遊技者に対して示唆することができる。あるいは、ランプ制御データを設定可能な複数のランプレイヤを用いて、発光制御の優先度を異ならせてもよい。例えば、第 1 ランプレイヤには通常操作示唆用の発光態様として、スティックコントローラ 3 1 A の操作レバーやプッシュボタン 3 1 B を 1 5 0 ミリ秒ごとに赤色の発光（点灯）と非発光（消灯）とで切り替える発光態様とするランプ制御データを設定する。第 2 ランプレイヤには特別操作示唆用の発光態様として、スティックコントローラ 3 1 A の操作レバーやプッシュボタン 3 1 B を 5 0 0 0 ミリ秒の有効検出期間にわたり連続して金色に発光させる発光態様とするランプ制御データを設定する。そして、第 2 ランプレイヤに設定されたランプ制御データによるレバーランプ 9 B 1 およびボタンランプ 9 B 2 の発光制御を、第 1 ランプレイヤに設定されたランプ制御データによるレバーランプ 9 B 1 およびボタンランプ 9 B 2 の発光制御よりも優先して実行する。これにより、通常操作示唆用の発光態様よりも、特別操作示唆用の発光態様の方が、優先的に発光演出の発光態様となるように制御してもよい。

【 0 6 8 4 】

スーパーリーチとなる複数のリーチ演出は、大当たり信頼度が比較的に高い強 S P リーチと、大当たり信頼度が比較的に低い弱 S P リーチとを含んでいてもよい。強 S P リーチのリーチ演出では、スティックコントローラ 3 1 A の操作レバーまたはプッシュボタン 3 1 B に対する操作となる遊技者の動作が検出されることによる動作検出演出を実行した後に当否報知演出が実行される。このような強 S P リーチのリーチ演出に応じた振動演出が実行される場合には、有効検出期間においてスティックコントローラ 3 1 A の操作レバーまたはプッシュボタン 3 1 B に対する操作となる遊技者の動作が検出されるまでオン期間が継続する振動態様となればよい。弱 S P リーチのリーチ演出では、動作検出演出を実行せずに当否報知演出が実行される。このような弱 S P リーチのリーチ演出に応じた振動演出が実行される場合には、当否報知演出より 1 5 0 0 ミリ秒以上前に、振動パターン A K V 3 1 による振動態様となればよい。なお、強 S P リーチのリーチ演出が実行される場合の操作部演出と、弱 S P リーチのリーチ演出が実行される場合の操作演出とで、振動演出の振動態様が異なる場合を設けてもよい。例えば、強 S P リーチのリーチ演出が実行される場合の操作部演出に含まれる振動演出として、有効検出期間である 5 0 0 0 ミリ秒にわたり連続してスティックコントローラ 3 1 A の操作レバーやプッシュボタン 3 1 B を振動させるオン期間となる振動態様に制御してもよい。あるいは、強 S P リーチのリーチ演出が実行される場合の操作部演出に含まれる振動演出として、有効検出期間であるときにスティックコントローラ 3 1 A の操作レバーやプッシュボタン 3 1 B を 1 5 0 ミリ秒ごとに振動させるオン期間と振動させないオフ期間とで切り替える振動態様に制御してもよい。これに対し、弱 S P リーチのリーチ演出が実行される場合の操作部演出に含まれる振動演出として、スティックコントローラ 3 1 A の操作レバーやプッシュボタン 3 1 B を 2 0 0 0 ミ

10

20

30

40

50

リ秒にわたり連続して振動させるオン期間となる振動態様に制御してもよい。強SPリーチのリーチ演出が実行される場合の操作部演出と、弱SPリーチのリーチ演出が実行される場合の操作演出とで、発光演出の発光態様が異なる場合を設けてもよい。例えば、強SPリーチのリーチ演出が実行される場合の操作部演出に含まれる発光演出として、有効検出期間であるときにスティックコントローラ31Aの操作レバーやプッシュボタン31Bを150ミリ秒ごとに金色の発光（点灯）と非発光（消灯）とで切り替える発光態様となるように制御してもよい。これに対し、弱SPリーチのリーチ演出が実行される場合の操作部演出に含まれる発光演出として、スティックコントローラ31Aの操作レバーやプッシュボタン31Bを振動させる2000ミリ秒にわたり連続してスティックコントローラ31Aの操作レバーやプッシュボタン31Bを金色に発光させる発光態様となるように制御してもよい。

10

【0685】

振動パターンAKV41では、SPリーチAのリーチ演出における可動体動作と連動したオン期間の振動態様となる。振動パターンAKV42では、SPリーチAのリーチ演出における画面表示と連動したオン期間の振動態様となる。振動パターンAKV43では、SPリーチAのリーチ演出における楽曲再生と連動したオン期間の振動態様となる。振動パターンAKV44では、3000ミリ秒以上にわたりオン期間が継続する振動態様となる。

【0686】

振動パターンAKV41による振動は、SPリーチAのリーチ演出における可動体動作とともに実行される特定連動演出に含まれた特殊振動演出となる。SPリーチAのリーチ演出における可動体動作とともに実行される特定連動演出では、スティックコントローラ31Aの操作レバーおよびプッシュボタン31Bの振動に伴い特定発光演出における発光色が青色になる。振動パターンAKV42による振動は、SPリーチAのリーチ演出における画像表示とともに実行される特定連動演出に含まれた特殊振動演出となる。SPリーチAのリーチ演出における画像表示とともに実行される特定連動演出では、スティックコントローラ31Aの操作レバーおよびプッシュボタン31Bの振動に伴い特定発光演出における発光色が金色になる。振動パターンAKV43による振動は、SPリーチAのリーチ演出における楽曲再生とともに実行される特定連動演出に含まれた特殊振動演出となる。SPリーチAのリーチ演出における楽曲再生とともに実行される特定連動演出では、スティックコントローラ31Aの操作レバーおよびプッシュボタン31Bの振動に伴い特定発光演出における発光色が青色から赤色を経て金色へと変化する。

20

30

【0687】

振動パターンAKV44による振動は、大当たり確定報知とともに実行される特定連動演出に含まれた特殊振動演出となる場合と、大当たり種別抽選CH1、CH2とともに実行される特定連動演出に含まれた特殊振動演出となる場合と、がある。大当たり確定報知とともに実行される特定連動演出では、スティックコントローラ31Aの操作レバーおよびプッシュボタン31Bの振動に伴い特定発光演出における発光色が虹色になる。大当たり種別抽選CH1とともに実行される特定連動演出では、スティックコントローラ31Aの操作レバーおよびプッシュボタン31Bの振動に伴い特定発光演出における発光色が白色になる。大当たり種別抽選CH2とともに実行される特定連動演出では、スティックコントローラ31Aの操作レバーおよびプッシュボタン31Bの振動に伴い特定発光演出における発光色が虹色になる。

40

【0688】

図13-4は、スティックコントローラ31Aの操作レバーおよびプッシュボタン31Bを、振動および発光させることによる演出の実行例を示している。ここでは、スティックコントローラ31Aの操作レバーおよびプッシュボタン31Bの発光色に応じて、複数の演出実行例AKA01～AKA07が示されている。なお、スティックコントローラ31Aの操作レバーに設けられたレバーランプ9B1と、プッシュボタン31Bに設けられたボタンランプ9B2とは、通常発光状態において、発光輝度が低く設定された通常発光

50

輝度で、発光色が白色になるように発光していればよい。あるいは、通常発光状態において、レバーランプ 9 B 1 とボタンランプ 9 B 2 とが発光しない非発光に設定されてもよい。

【0689】

演出実行例 A K A 0 1 は、スティックコントローラ 3 1 A の操作レバーおよびブッシュボタン 3 1 B を白色に発光させる発光演出を実行する場合である。操作部演出パターン A K C 0 1、A K C 1 1、A K C 3 1、A K C 3 2 のいずれかによる操作部演出を実行する場合には、発光色が白色になる。操作部演出パターン A K C 0 1 は、事前変動開始時に操作部演出を実行する場合に使用可能である。操作部演出パターン A K C 1 1 は、対象変動開始時に操作部演出を実行する場合に使用可能である。操作部演出パターン A K C 3 1、A K C 3 2 は、いずれもリーチ発展時に操作部演出を実行する場合に使用可能である。操作部演出パターン A K C 0 1、A K C 1 1、A K C 3 1、A K C 3 2 による操作部演出は、いずれも大当たり信頼度が 5 0 % 以上である。操作部演出パターン A K C 0 1 による操作部演出は、振動パターン A K V 0 1 による振動演出を含んでいる。操作部演出パターン A K C 1 1 による操作部演出は、振動パターン A K V 0 2 による振動演出を含んでいる。操作部演出パターン A K C 3 1 による操作部演出は、振動パターン A K V 2 1 による振動演出を含んでいる。操作部演出パターン A K C 3 2 による操作部演出は、振動パターン A K V 2 2 による振動演出を含んでいる。特定演出として大当たり種別抽選 C H 1 を実行する場合にも、発光色が白色になる。

【0690】

演出実行例 A K A 0 2 は、スティックコントローラ 3 1 A の操作レバーおよびブッシュボタン 3 1 B を赤色に発光させる発光演出を実行する場合である。操作部演出パターン A K C 0 2、A K C 1 2 のいずれかによる操作部演出を実行する場合には、発光色が赤色になる。操作部演出パターン A K C 0 2 は、事前変動開始時に操作部演出を実行する場合に使用可能である。操作部演出パターン A K C 1 2 は、対象変動開始時に操作部演出を実行する場合に使用可能である。操作部演出パターン A K C 0 2、A K C 1 2 による操作部演出は、いずれも大当たり信頼度が 7 0 % 以上である。操作部演出パターン A K C 0 2 による操作部演出は、振動パターン A K V 0 2 による振動演出を含んでいる。操作部演出パターン A K C 1 2 による操作部演出は、振動パターン A K V 0 3 による振動演出を含んでいる。特定演出として S P リーチ A の楽曲再生を実行する場合にも、発光色が赤色になる演出期間を含んでいる。

【0691】

演出実行例 A K A 0 3 は、スティックコントローラ 3 1 A の操作レバーおよびブッシュボタン 3 1 B を虹色に発光させる発光演出を実行する場合である。操作部演出パターン A K C 0 3、A K C 1 3 のいずれかによる操作部演出を実行する場合には、発光色が虹色になる。操作部演出パターン A K C 0 3 は、事前変動開始時に操作部演出を実行する場合に使用可能である。操作部演出パターン A K C 1 3 は、対象変動開始時に操作部演出を実行する場合に使用可能である。操作部演出パターン A K C 0 3、A K C 1 3 による操作部演出は、いずれも大当たり信頼度が 1 0 0 % である。操作部演出パターン A K C 0 3 による操作部演出は、振動パターン A K V 0 2 による振動演出を含んでいる。操作部演出パターン A K C 1 3 による操作部演出は、振動パターン A K V 0 3 による振動演出を含んでいる。特定演出として大当たり確定報知や大当たり種別抽選 C H 2 を実行する場合にも、発光色が虹色になる。

【0692】

演出実行例 A K A 0 4 は、スティックコントローラ 3 1 A の操作レバーおよびブッシュボタン 3 1 B を桃色に発光させる発光演出を実行する場合である。操作部演出パターン A K C 2 1 による操作部演出を実行する場合には、発光色が桃色になる。操作部演出パターン A K C 2 1 は、リーチ発展時に操作部演出を実行する場合に使用可能である。操作部演出パターン A K C 2 1 による操作部演出は、大当たり信頼度が 1 0 0 % である。操作部演出パターン A K C 2 1 による操作部演出は、振動パターン A K V 1 1 による振動演出を含んでいる。

【0693】

演出実行例AKA05は、スティックコントローラ31Aの操作レバーおよびプッシュボタン31Bを橙色に発光させる発光演出を実行する場合である。操作部演出パターンAKC22による操作部演出を実行する場合には、発光色が橙色になる。操作部演出パターンAKC22は、リーチ発展時に操作部演出を実行する場合に使用可能である。操作部演出パターンAKC22による操作部演出は、大当たり信頼度が100%である。操作部演出パターンAKC22による操作部演出は、振動パターンAKV12による振動演出を含んでいる。

【0694】

演出実行例AKV06は、スティックコントローラ31Aの操作レバーおよびプッシュボタン31Bを青色に発光させる発光演出を実行する場合である。操作部演出を実行する場合に、発光色が青色になることはない。特定演出としてSPリーチAの可動体動作を実行する場合に、発光色が青色になる。また、特定演出としてSPリーチAの楽曲再生を実行する場合にも、発光色が青色になる演出期間を含んでいる。

10

【0695】

演出実行例AKV07は、スティックコントローラ31Aの操作レバーおよびプッシュボタン31Bを金色に発光させる発光演出を実行する場合である。操作部演出パターンAKC41による操作部演出を実行する場合には、発光色が金色になる。操作部演出パターンAKC41は、当否報知煽り時に操作部演出を実行する場合に使用可能である。操作部演出パターンAKC41による操作部演出は、大当たり信頼度が100%である。操作部演出パターンAKC41による操作部演出は、振動パターンAKV31による振動演出を含んでいる。特定演出としてSPリーチAの画像表示を実行する場合に、発光色が金色になる。また、特定演出としてSPリーチAの楽曲再生を実行する場合にも、発光色が金色になる演出期間を含んでいる。

20

【0696】

このように、スティックコントローラ31Aの操作レバーおよびプッシュボタン31Bの発光色は、操作部演出の実行タイミングや大当たり信頼度、振動演出における振動態様に応じて、異なる場合や、共通する場合がある。発光色の他に、例えば、発光時間、発光回数（点滅回数）、発光周期（点滅周期）、発光輝度といった、任意の発光態様は、操作部演出の実行タイミングや大当たり信頼度、振動演出における振動態様に応じて、異なる場合や、共通する場合があってもよい。

30

【0697】

操作部演出は、事前変動開始時に実行される場合に、先読予告演出や連続予告演出として実行可能である。先読予告演出は、示唆の対象となる可変表示よりも前に可変表示結果が「大当たり」となるか否かを示唆する。連続予告演出は、可変表示結果が「大当たり」となるか否かを、示唆の対象となる可変表示以前に実行される複数回の可変表示にわたり連続して示唆する。連続予告演出は、保留記憶数ごとの連続演出パターンを用いて実行可能である。ここでの保留記憶数は、始動入賞時の特図保留記憶数であればよい。保留記憶数ごとの連続演出パターンとしては、残余回数ごとの演出態様に応じて、複数の連続演出パターンが予め用意されている。残余回数は、始動入賞時の特図保留記憶数が設定され、可変表示が実行されるごとに1減算される。そして、示唆の対象となる可変表示が実行される場合には、残余回数が「0」になる。

40

【0698】

図13-5は、連続予告演出を実行するために用いられる連続演出パターンの設定例を示している。連続演出パターンは、例えば連続演出パターン決定用の乱数値を用いて、保留記憶数に応じた連続演出パターン決定テーブルを参照し、入賞時判定結果に応じて、乱数値に一致する決定値が割り当てられている決定結果を判定することにより、決定されるようにすればよい。

【0699】

図13-5(A)は、保留記憶数が「2」である場合に使用可能な連続演出パターンA

50

KD01～AKD06を示している。連続演出パターンAKD01による連続予告演出では、残余回数が「1」であるときに操作部演出パターンAKC01による操作部演出が実行され、残余回数が「0」であるときに操作部演出パターンAKC11による操作部演出が実行される。連続演出パターンAKD02による連続予告演出では、残余回数が「1」であるときに操作部演出パターンAKC01による操作部演出が実行され、残余回数が「0」であるときに操作部演出パターンAKC12による操作部演出が実行される。連続演出パターンAKD03による連続予告演出では、残余回数が「1」であるときに操作部演出パターンAKC02による操作部演出が実行され、残余回数が「0」であるときに操作部演出パターンAKC12による操作部演出が実行される。連続演出パターンAKD04による連続予告演出では、残余回数が「1」であるときに操作部演出パターンAKC01による操作部演出が実行され、残余回数が「0」であるときに操作部演出パターンAKC13による操作部演出が実行される。連続演出パターンAKD05による連続予告演出では、残余回数が「1」であるときに操作部演出パターンAKC02による操作部演出が実行され、残余回数が「0」であるときに操作部演出パターンAKC13による操作部演出が実行される。連続演出パターンAKD06による連続予告演出では、残余回数が「1」であるときに操作部演出パターンAKC03による操作部演出が実行され、残余回数が「0」であるときに操作部演出パターンAKC13による操作部演出が実行される。

【0700】

図13-5(B)は、保留記憶数が「3」である場合に使用可能な連続演出パターンAKD11～AKD16を示している。連続演出パターンAKD11～AKD16による連続予告演出では、残余回数が「2」または「1」であるときに、連続演出パターンAKC01～AKC03のいずれかによる操作部演出が実行され、残余回数が「0」であるときに、連続演出パターンAKC11～AKC13のいずれかによる操作部演出が実行される。

【0701】

図13-5(C)は、保留記憶数が「4」である場合に使用可能な連続演出パターンAKD21～AKD26を示している。連続演出パターンAKD21～AKD26による連続予告演出では、残余回数が「1」～「3」のいずれかであるときに、連続演出パターンAKC01～AKC03のいずれかによる操作部演出が実行され、残余回数が「0」であるときに、連続演出パターンAKC11～AKC13のいずれかによる操作部演出が実行される。

【0702】

図13-6は、先読予告設定処理として、図9のステップS161にて実行可能な処理の一例を示すフローチャートである。図13-6に示す先読予告設定処理において、演出制御用CPU120は、先読予告条件が成立したか否かを判定する(ステップAKS101)。先読予告条件は、連続予告演出となる先読予告演出を実行可能になる条件として、予め設定されていればよい。ステップAKS101では、始動入賞時に伝送される演出制御コマンド(始動口入賞指定コマンド、保留記憶数通知コマンド、入賞時判定結果コマンド)を受信したか否かを判定する。コマンド受信がない場合には、先読予告条件は不成立であると判定する。コマンド受信がある場合には、受信したコマンドによる通知内容を特定し、例えば入賞時判定結果コマンドによる通知内容として、入賞時判定結果を特定する。

【0703】

入賞時判定結果は、始動入賞時に抽出された遊技用乱数を用いて、可変表示結果が「大当たり」に決定されるか否かや、変動パターンが特定の変動パターンに決定されるか否かを、特別図柄プロセス処理のステップS101にて実行される始動入賞判定処理により判定した結果であればよい。入賞時判定結果として、例えば、大当たり、ハズレ時スーパーリーチ確定、ハズレ時リーチ確定、ハズレ時一般のうち、いずれかを示す場合があればよい。大当たりの入賞時判定結果は、表示結果決定用の乱数値が大当たり判定範囲内である場合に対応して、大当たり遊技状態に制御される場合に対応した判定結果である。ハズレ時スーパーリーチ確定の入賞時判定結果は、大当たり遊技状態に制御されない場合に対応した判定結果に含まれ、変動パターン決定用の乱数値がハズレ時のスーパーリーチ確定範囲内である場

10

20

30

40

50

合に対応した判定結果である。ハズレ時リーチ確定の入賞時判定結果は、大当たり遊技状態に制御されない場合に対応した判定結果に含まれ、変動パターン決定用の乱数値がハズレ時のリーチ確定範囲内である場合に対応した判定結果である。ハズレ時一般の入賞時判定結果は、大当たり遊技状態に制御されない場合に対応した判定結果に含まれ、変動パターン決定用の乱数値がハズレ時のスーパーリーチ確定範囲内でもリーチ確定範囲内でもない場合に対応した判定結果である。

【0704】

入賞時判定結果が大当たり、ハズレ時スーパーリーチ確定のいずれかである場合に、先読予告条件が成立可能であればよい。また、今回の入賞時判定結果が大当たり、ハズレ時スーパーリーチ確定のいずれかであるとともに、保留記憶に対応する前回までの入賞時判定結果が、すべてハズレ時一般である場合に、先読予告条件が成立可能であってもよい。なお、既に連続予告演出となる先読予告演出の実行が開始されるように設定されている場合には、先読予告条件が成立しないように制限してもよい。

【0705】

先読予告条件が成立しない場合には（ステップAKS101；No）、先読予告設定処理を終了する。先読予告条件が成立した場合には（ステップAKS101；Yes）、先読予告実行の有無を決定する（ステップAKS102）。例えば、先読予告実行決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、入賞時判定結果に応じて、ROM121に予め記憶されて用意された先読予告実行決定テーブルを参照することなどにより、先読予告実行の有無として、先読予告演出を実行するか否かを決定すればよい。ステップAKS102では、先読予告演出を実行しない場合における「実行なし」、あるいは先読予告演出を実行する場合における「実行あり」のうちで、いずれかに決定される。このときの決定結果について、「実行あり」に決定されたか否かを判定する（ステップAKS103）。

【0706】

先読予告演出を実行しない「実行なし」に決定された場合には（ステップAKS103；No）、先読予告設定処理を終了する。先読予告演出を実行する「実行あり」に決定された場合には（ステップAKS103；Yes）、残余回数を設定する（ステップAKS104）。ステップAKS104では、保留記憶数を残余回数として設定すればよい。続いて、連続演出パターンを決定する（ステップAKS105）。例えば、連続演出パターン決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、入賞時判定結果に応じて、ROM121に予め記憶されて用意された連続演出パターン決定テーブルを参照することなどにより、連続演出パターンを複数パターンのいずれかに決定すればよい。

【0707】

ステップAKS105にて連続演出パターンを決定した後は、先読予告中設定を行い（ステップAKS106）、先読予告設定処理を終了する。ステップAKS106では、例えばRAM122の所定領域（演出制御フラグ設定部など）に設けられた先読予告中フラグをオン状態にセットすればよい。

【0708】

このような先読予告設定処理では、入賞時判定結果が大当たり、ハズレ時スーパーリーチ確定のいずれかである場合に、ステップAKS101における先読予告条件が成立可能となり、ステップAKS102による先読予告実行の有無やステップAKS105による連続演出パターンを、決定可能になる。そして、入賞時判定結果が大当たりの場合には、入賞時判定結果がハズレ時スーパーリーチ確定の場合よりも高い割合で、ステップAKS102により先読予告演出を実行する「実行あり」に決定されてもよい。また、ステップAKS105では、入賞時判定結果が大当たりの場合に、入賞時判定結果がハズレ時スーパーリーチ確定の場合とは異なる割合で、連続演出パターンが決定されるようにすればよい。こうして、先読判定結果となる入賞時判定結果に基づいて、先読予告演出となる連続予告演出を実行可能であればよい。

【0709】

図13-7は、可変表示開始設定処理として、図9のステップS171にて実行可能な

10

20

30

40

50

処理の一例を示すフローチャートである。図 13-7 に示す可変表示開始設定処理において、演出制御用 CPU 120 は、飾り図柄の可変表示結果としての確定飾り図柄となる最終停止図柄などを決定する（ステップ A K S 201）。演出制御用 CPU 120 は、主基板 11 から伝送された変動パターン指定コマンドで示された変動パターンや、可変表示結果通知コマンドで示された可変表示結果といった、可変表示内容に基づいて、最終停止図柄を決定すればよい。変動パターン指定コマンドや表示結果通知コマンドは、特別図柄プロセス処理のステップ S 111 にて変動パターン設定処理が実行されたときに、特別図柄の変動開始時におけるコマンドの送信設定が行われることなどにより、主基板 11 から演出制御基板 12 に対して送信される。変動パターン指定コマンドは、使用パターンとして決定された変動パターンを指定する演出制御コマンドである。可変表示結果通知コマンドは、特図表示結果決定用の乱数値を用いて決定された可変表示結果を指定する演出制御コマンドである。一例として、変動パターンや可変表示結果の組合せに応じた可変表示内容には、「非リーチ（ハズレ）」、「リーチ（ハズレ）」、「非確変（大当たり）」、「確変（大当たり）」があればよい。

【0710】

可変表示内容が「非リーチ（ハズレ）」の場合には、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態にはならず、非リーチ組合せの確定飾り図柄が停止表示されて、可変表示の表示結果が「ハズレ」となる。可変表示内容が「リーチ（ハズレ）」の場合には、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となった後に、リーチハズレ組合せの確定飾り図柄が停止表示されて、可変表示の表示結果が「ハズレ」となる。可変表示内容が「非確変（大当たり）」の場合には、可変表示の表示結果が「大当たり」となり、大当たり遊技状態の終了後における遊技状態が時短状態となる。可変表示内容が「確変（大当たり）」の場合には、可変表示の表示結果が「大当たり」となり、大当たり遊技状態の終了後における遊技状態が確変状態となる。

【0711】

ステップ A K S 201 では、例えば可変表示内容が「非確変（大当たり）」である場合に、最終停止図柄として同一の偶数図柄で揃った確定飾り図柄の組合せを決定する。また、可変表示内容が「確変（大当たり）」である場合には、最終停止図柄として同一の奇数図柄で揃った確定飾り図柄の組合せを決定可能であればよい。可変表示内容が「リーチ（ハズレ）」の場合には、最終停止図柄としてリーチはずれ組合せとなる確定飾り図柄の組合せを決定する。可変表示内容が「非リーチ（ハズレ）」の場合には、最終停止図柄として非リーチはずれ組合せとなる確定飾り図柄の組合せを決定する。確定飾り図柄の組合せを決定するときには、例えば図柄決定用の乱数値となる数値データを抽出し、可変表示内容に応じて、ROM 121 に予め記憶されて用意された図柄決定テーブルを参照することで、飾り図柄の停止図柄を決定すればよい。

【0712】

最終停止図柄などを決定した後は、操作部演出を決定する（ステップ A K S 202）。ステップ A K S 202 では、先読予告演出を実行中であるか否かを判定する。例えば先読予告中フラグがオンである場合に、先読予告演出を実行中であると判定すればよい。先読予告演出を実行中である場合には、残余回数を 1 減算して、減算後の残余回数と連続演出パターンに応じて、操作部演出パターンを決定すればよい。連続演出パターンは、先読予告設定処理のステップ A K S 105 にて決定されたものが、RAM 122 の所定領域に記憶されていればよい。減算後の残余回数が「0」である場合には、先読予告中フラグをクリアしてオフ状態にすればよい。

【0713】

ステップ A K S 202 では、先読予告演出を実行中でないと判定された場合に、今回の可変表示に対応した操作部演出の有無や操作部演出パターンを、所定割合で決定すればよい。例えば、操作部演出決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、可変表示結果が「大当たり」となるか否かに応じて、RAM 121 に予め記憶されて用意された操作部演出決定テーブルを参照することなどにより、操作部演出を実行するか否かという操作部演出の有無と、操作部演出を実行する場合に用いられる操作部演出パターンとを、決定することが

できればよい。今回の可変表示に対応した操作部演出は、先読予告演出を実行中でないと判定された場合に実行可能となり、先読予告演出を実行中であると判定された場合には実行不可となる。したがって、今回の可変表示に対応した操作部演出は、先読予告演出に含まれる操作部演出が実行される可変表示という範囲において、その可変表示の実行中には実行不可となるように、限界となる制限が設けられる。

【0714】

ステップAKS202では、変動パターンに基づいて特定演出に伴い特殊振動演出を含む特定連動演出が実行される場合には、操作部演出の実行を制限してもよい。例えば、SPリーチAのリーチ演出が実行される場合には、いずれのタイミングでも操作部演出を実行しないと決定することで、操作部演出の実行を制限してもよい。この場合には、SPリーチAのリーチ演出が実行される可変表示という範囲において、その可変表示の実行中には全部の操作部演出が実行不可となるように、限界となる制限が設けられる。あるいは、SPリーチAのリーチ演出が実行される場合には、対象変動開始時やリーチ成立時に対応するタイミングにおいて操作部演出を所定割合で実行することに決定可能である一方で、リーチ発展時や当否報知煽り時に対応するタイミングにおいて操作部演出を実行しないと決定することで、操作部演出の実行を制限してもよい。この場合には、SPリーチAのリーチ演出が実行される可変表示という範囲において、その可変表示の実行中には一部の操作部演出が実行不可となるように、限界となる制限が設けられる。その他、特定演出が実行される可変表示という範囲において、その可変表示の実行中には一部または全部の操作部演出が実行されにくいように、限界となる制限が設けられてもよい。このように、ステップAKS202により操作部演出を決定する演出制御用CPU120は、特殊振動演出が実行される場合に、振動演出を含む操作部演出の実行を制限することができる。

【0715】

なお、ステップAKS202により操作部演出を決定する場合のうち、変動パターンまたは入賞時判定結果などに基づいて特定演出とは異なる特別演出が実行される場合には、特別演出が実行されない場合よりも、可変表示の実行中に一部または全部の操作部演出が実行されやすいように、操作部演出の決定割合が設定されてもよい。

【0716】

操作部演出を決定した後は、演出制御パターンを予め用意された複数パターンのいずれかに決定する（ステップAKS203）。例えば、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドで示された変動パターンなどに対応して、複数用意された演出制御パターン（可変表示演出制御パターン）のいずれかを選択し、使用パターンとしてセットする。また、演出制御用CPU120は、ステップAKS202により決定された操作部演出に対応して、複数用意された演出制御パターン（操作部演出制御パターン）のいずれかを選択し、使用パターンとしてセットしてもよい。また、例えばRAM122の所定領域（演出制御タイマ設定部など）に設けられた演出制御プロセスタイマの初期値を設定する（ステップAKS204）。そして、画像表示装置5の画面上にて飾り図柄などの変動を開始させる（ステップAKS205）。このときには、例えばステップAKS203にて決定された演出制御パターン（可変表示演出制御パターン）に含まれる表示制御データが指定する表示制御指令を表示制御部123のVDPに対して伝送させることなどにより、画像表示装置5の画面上に設けられた「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて飾り図柄の変動を開始させればよい。

【0717】

変動開始の設定を行った後は、可変表示の開始に対応して、保留表示などを更新するための設定を行う（ステップAKS206）。保留表示などを更新した後は、演出プロセスフラグの値を可変表示中演出処理に対応した値である“2”に更新してから（ステップAKS207）、可変表示開始設定処理を終了する。

【0718】

図13-8は、演出制御パターンの構成例を示している。演出制御パターンは、図13-8（A）に示す可変表示演出制御パターンと、図13-8（B）に示す操作部演出制御

10

20

30

40

50

パターンと、を含んでいる。図 13-8 (A) に示す可変表示演出制御パターンは、変動パターン指定コマンドで示された変動パターンなどに対応して、飾り図柄の可変表示が開始されてから終了するまでに各種演出の実行を制御するために用いられる制御データを含んでいる。図 13-8 (B) に示す操作部演出制御パターンは、操作部演出の実行を制御するために用いられる制御データを含んでいる。

【0719】

可変表示演出制御パターンは、例えば、演出制御プロセスタイマ判定値、表示制御データ、音声制御データ、ランプ制御データ、操作検出制御データ、振動制御データ、終了コードなどを含んだプロセスデータから構成されている。演出制御プロセスタイマ判定値は、演出制御プロセスタイマの格納値である演出制御プロセスタイマ値と比較される値（判定値）であって、各演出動作の実行時間（演出時間）に対応した判定値が予め設定されている。なお、演出制御プロセスタイマ判定値に代えて、例えば主基板 11 から所定の演出制御コマンドを受信したことや、演出制御用 CPU 120 において演出動作を制御するための処理として所定の処理が実行されたことといった、所定の制御内容や処理内容に対応して、演出制御の切替タイミング等を示すデータが設定されていてもよい。

【0720】

表示制御データには、例えば飾り図柄の可変表示中における各飾り図柄の変動態様を示すデータといった、画像表示装置 5 の画面上における演出画像の表示態様を示すデータが含まれている。すなわち、表示制御データは、画像表示装置 5 の画面上における演出画像の表示動作を指定するデータである。音声制御データには、例えば飾り図柄の可変表示に連動した効果音等の出力態様を示すデータといった、スピーカ 8 L、8 R からの音声出力態様を示すデータが含まれている。すなわち、音声制御データは、スピーカ 8 L、8 R からの音声出力動作を指定するデータである。可変表示演出制御パターンのランプ制御データには、例えば遊技効果ランプ 9 や装飾用 LED といった発光体について、飾り図柄の可変表示中における発光駆動態様を示すデータが含まれている。すなわち、可変表示演出制御パターンのランプ制御データは、飾り図柄の可変表示中における発光体の発光態様を指定するデータである。

【0721】

操作検出制御データには、例えばスティックコントローラ 31 A の操作レバーに対する傾倒操作やトリガボタンに対する指示操作、あるいはプッシュボタン 31 B に対する押下操作といった、遊技者の動作を有効に検出する有効検出期間や、各々の動作を有効に検出した場合における演出動作の制御内容等を指定するデータといった、遊技者の動作検出に応じた演出動作態様を示すデータが含まれている。可変表示演出制御パターンの振動制御データには、例えば飾り図柄の可変表示中における振動モータ 131 のオン期間や駆動態様を示すデータが含まれている。すなわち、可変表示演出制御パターンの振動制御データは、変動パターンに対応した飾り図柄の可変表示中において、スティックコントローラ 31 A の操作レバーおよびプッシュボタン 31 B の振動態様を指定するデータである。

【0722】

なお、これらの制御データは、全ての演出制御パターンに含まなければならないものではなく、各演出制御パターンによる演出動作の内容に応じて、一部の制御データを含んで構成される演出制御パターンがあってもよい。また、演出制御パターンに含まれる複数種類のプロセスデータでは、各タイミングで実行される演出動作の内容に応じて、それぞれのプロセスデータを構成する制御データの種類が異なってもよい。すなわち、表示制御データや音声制御データ、ランプ制御データ、操作検出制御データ、振動制御データの全部を含んで構成されたプロセスデータもあれば、これらの一部を含んで構成されたプロセスデータもあってよい。さらに、例えば可動体 32 の動作態様を示す可動体制御データといった、その他の各種制御データが含まれることがあってもよい。

【0723】

演出制御プロセス処理のステップ S172 における可変表示中演出処理では、演出制御プロセスタイマ値が更新されるごとに、演出制御プロセスタイマ判定値のいずれかと合致

10

20

30

40

50

したか否かの判定を行い、合致した場合には、対応する各種の制御データに応じた演出動作の制御を行う。こうして、演出制御用CPU120は、演出制御パターンに含まれるプロセスデータ#1～プロセスデータ#n（nは任意の整数）の内容に従って、演出装置（画像表示装置5、スピーカ8L、8R、遊技効果ランプ9や装飾用LED等の発光体、振動モータ131、可動体32など）の制御を進行させる。なお、各プロセスデータ#1～プロセスデータ#nにおいて、演出制御プロセスタイマ判定値#1～#nと対応付けられた表示制御データ#1～表示制御データ#n、音声制御データ#1～音声制御データ#n、ランプ制御データ#1～ランプ制御データ#n、操作検出制御データ#1～操作検出制御データ#n、振動制御データ#1～振動制御データ#nは、演出装置における演出動作の制御内容を示し、演出制御の実行を指定する演出制御実行データ#1～演出制御実行データ#nを構成する。

10

【0724】

操作部演出制御パターンは、例えば、演出制御プロセスタイマ判定値、ランプ制御データ、振動制御データなどを含んだプロセスデータから構成されている。操作部演出制御パターンのランプ制御データには、例えばレバーランプ9B1およびボタンランプ9B2といった、操作部演出における発光体の点灯動作態様を示すデータが含まれている。すなわち、操作部演出制御パターンのランプ制御データは、操作部演出に含まれる発光演出において、スティックコントローラ31Bの操作レバーおよびプッシュボタン31Bを発光させる場合の発光態様を指定するデータである。操作部演出制御パターンの振動制御データには、例えば振動モータ131の駆動といった、操作部演出における振動発生装置のオン期間や駆動態様を示すデータが含まれている。すなわち、操作部演出制御パターンの振動制御データは、操作部演出に含まれる振動演出において、スティックコントローラ31Bの操作レバーおよびプッシュボタン31Bを振動させる場合の振動態様を指定するデータである。

20

【0725】

図13-9は、振動演出実行例AKE01において、操作部演出を実行可能なタイミングの設定例を示している。タイミングAKT01～AKT03は、事前変動となる飾り図柄の可変表示が開始される場合に対応して、事前変動開始時の操作部演出を実行可能なタイミングである。例えば先読予告設定処理のステップAKS105にて連続演出パターンを決定した場合には、残余回数に応じて、事前変動開始時となるタイミングAKT01～AKT03の一部または全部において、操作部演出を実行することができる。例えば、残余回数が「3」である場合にはタイミングAKT01において操作部演出を実行可能であり、残余回数が「2」である場合にはタイミングAKT02において操作部演出を実行可能であり、残余回数が「1」である場合にはタイミングAKT03において操作部演出を実行可能である。

30

【0726】

図13-9に示すタイミングAKT11は、対象変動となる飾り図柄の可変表示が開始される場合に対応して、対象変動開始時の操作部演出を実行可能なタイミングである。例えば先読予告設定処理のステップAKS105にて連続演出パターンを決定した場合には、事前変動開始時となるタイミングAKT01～AKT03の一部または全部において、残余回数に応じた操作部演出パターンによる操作部演出を実行した後、対象変動開始時となるタイミングAKT11では、残余回数が「0」に応じた操作部演出パターンによる操作部演出を実行することができる。また、対象変動開始時となるタイミングAKT11において、操作部演出を実行可能になる場合がある。具体的には、ステップAKS202により、操作部演出パターンAKC11～AKC13のいずれかに決定された場合に、対象変動開始時となるタイミングAKT11において、決定された操作部演出パターンによる操作部演出を実行することができる。

40

【0727】

タイミングAKT01～AKT03あるいはタイミングAKT11のように、飾り図柄の可変表示が開始される場合に対応したタイミングは、飾り図柄の可変表示が開始される

50

と同時に操作部演出を実行可能であってもよいし、飾り図柄の可変表示が開始されてから一定期間が経過したときに操作部演出を実行可能であってもよい。このように、飾り図柄の可変表示が開始される場合に対応したタイミングは、飾り図柄の可変表示が開始されることにより到達可能な任意のタイミングであればよい。

【0728】

図13-9に示すタイミングAKT12~AKT14は、今回の可変表示に対応した操作部演出として、リーチ成立時の操作部演出、リーチ発展時の操作部演出、当否報知煽り時の操作部演出を、それぞれ実行可能なタイミングである。例えば可変表示開始設定処理のステップAKS202にて決定された操作部演出パターンにより、リーチ成立時となるタイミングAKT12において操作部演出を実行可能になる場合と、リーチ発展時となるタイミングAKT13において操作部演出を実行可能になる場合と、当否報知煽り時となるタイミングAKT14において操作部演出を実行可能になる場合とがある。具体的には、ステップAKS202により、操作部演出パターンAKC21、AKC22のいずれかに決定された場合に、リーチ成立時となるタイミングAKT12において、決定された操作部演出パターンによる操作部演出を実行することができる。また、ステップAKS202により、操作部演出パターンAKC31、AKC32のいずれかに決定された場合に、リーチ発展時となるタイミングAKT13において、決定された操作部演出パターンによる操作部演出を実行することができる。あるいは、ステップAKS202により、操作部演出パターンAKC41に決定された場合に、当否報知煽り時となるタイミングAKT14において、決定された操作部演出パターンによる操作部演出を実行することができる。

【0729】

図13-10は、操作部演出パターンAKC01による操作部演出の制御例を示している。操作部演出パターンAKC01による操作部演出は、図13-10(A)に示す発光色が白色になる発光演出と、図13-10(B)に示す振動パターンAKV01による振動演出と、を含み、事前変動開始時となるタイミングAKT01~AKT03にて実行可能である。振動パターンAKV01による振動演出は、図13-10(B)に示すように、300ミリ秒ごとにオン期間とオフ期間を交互に3回繰り返す振動態様となる。この振動演出に伴う発光演出は、図13-10(A)に示すように、振動演出のオン期間にあわせて、レバーランプ9B1およびボタンランプ9B2が白色で発光する。振動演出のオフ期間では、レバーランプ9B1およびボタンランプ9B2が非発光となり消灯すればよい。振動演出のオン期間にあわせて発光色が白色になる発光演出は、300ミリ秒のオン期間において、例えば30ミリ秒ごとに白色の発光輝度が高い第1輝度と発光輝度が低い第2輝度とを交互に繰り返すことで、白色の発光輝度が周期的に変化してもよい。

【0730】

図13-11は、操作部演出パターンAKC02、AKC03による操作部演出の制御例を示している。操作部演出パターンAKC02による操作部演出は、図13-11(A)に示す発光色が赤色になる発光演出と、図13-11(B)に示す振動パターンAKV02による振動演出と、を含み、事前変動開始時となるタイミングAKT01~AKT03にて実行可能である。操作部演出パターンAKC03による操作部演出は、図13-11(A)に示す発光色が虹色になる発光演出と、図13-11(B)に示す振動パターンAKV02による振動演出と、を含み、事前変動開始時となるタイミングAKT01~AKT03にて実行可能である。振動パターンAKV02による振動演出は、図13-11(B)に示すように、1500ミリ秒のオン期間が継続する振動態様となる。この振動演出に伴う発光演出は、図13-11(A)に示すように、振動演出のオン期間にあわせて、操作部演出パターンAKC02であればレバーランプ9B1およびボタンランプ9B2が赤色で連続的に発光し、操作部演出パターンAKC03であればレバーランプ9B1およびボタンランプ9B2が虹色で発光する。例えばレバーランプ9B1およびボタンランプ9B2を構成する複数のLEDは、赤、赤紫、青紫、青、緑、黄、橙の発光色が、経過時間や発光位置に応じて遷移させて発光することで、レバーランプ9B1およびボタンランプ9B2が虹色で発光すればよい。レバーランプ9B1およびボタンランプ9B2にお

ける発光位置は、例えばレバーランプ 9 B 1 の上部と下部と、ボタンランプ 9 B 2 の全体といった、複数の区画を指定可能であり、各区画に応じて発光時間や発光色、発光輝度の一部または全部を設定可能であればよい。

【0731】

図 13-12 は、操作部演出パターン A K C 1 1 による操作部演出の制御例を示している。操作部演出パターン A K C 1 1 による操作部演出は、図 13-12 (A) に示す発光色が白色になる発光演出と、図 13-12 (B) に示す振動パターン A K V 0 2 による振動演出と、を含み、対象変動開始時となるタイミング A K T 1 1 にて実行可能である。振動パターン A K V 0 2 による振動演出は、図 13-12 (B) に示すように、1500 ミリ秒のオン期間が継続する振動態様となる。この振動演出に伴う発光演出は、図 13-12 (A) に示すように、振動演出のオン期間にあわせて、レバーランプ 9 B 1 およびボタンランプ 9 B 2 が白色で発光する。振動演出のオン期間にあわせて発光色が白色になる発光演出は、1500 ミリ秒のオン期間において、例えば 30 ミリ秒ごとに白色の発光輝度が高い第 1 輝度と発光輝度が低い第 2 輝度とを交互に繰り返すことで、白色の発光輝度が周期的に変化してもよい。

【0732】

図 13-13 は、操作部演出パターン A K C 1 2、A K C 1 3 による操作部演出の制御例を示している。操作部演出パターン A K C 1 2 による操作部演出は、図 13-13 (A) に示す発光色が赤色になる発光演出と、図 13-13 (B) に示す振動パターン A K V 0 3 による振動演出と、を含み、対象変動開始時となるタイミング A K T 1 1 にて実行可能である。操作部演出パターン A K C 1 3 による操作部演出は、図 13-13 (A) に示す発光色が虹色になる発光演出と、図 13-13 (B) に示す振動パターン A K V 0 3 による振動演出と、を含み、対象変動開始時となるタイミング A K T 1 1 にて実行可能である。振動パターン A K V 0 3 による振動演出は、図 13-13 (B) に示すように、3000 ミリ秒のオン期間が継続する振動態様となる。この振動演出に伴う発光演出は、図 13-13 (A) に示すように、振動演出のオン期間にあわせて、操作部演出パターン A K C 1 2 であればレバーランプ 9 B 1 およびボタンランプ 9 B 2 が赤色で断続的に発光し、操作部演出パターン A K C 1 3 であればレバーランプ 9 B 1 およびボタンランプ 9 B 2 が虹色で発光する。例えばレバーランプ 9 B 1 およびボタンランプ 9 B 2 は、振動演出のオン期間において、20 ミリ秒ごとに赤色の発光輝度が高い第 1 輝度と発光輝度が低い第 2 輝度とを交互に繰り返すことで、赤色の発光輝度が周期的に変化してもよい。この場合には、操作部演出パターン A K C 1 1 による操作部演出に含まれる発光演出よりも、操作部演出パターン A K C 1 2 による操作部演出に含まれる発光演出の方が、短い周期で発光輝度を変化させる発光態様となる。このように、発光演出の演出態様として、発光色だけでなく発光周期を異ならせることにより、大当り信頼度を示唆できるようにしてもよい。なお、振動演出のオン期間において、例えば 20 ミリ秒ごとに赤色の発光と非発光とを交互に繰り返すことで、赤色で断続的に発光してもよい。発光演出の演出態様として、発光周期は共通である一方で、発光色を異ならせることにより、大当り信頼度を示唆可能であってもよい。こうして、例えば発光演出における発光色が異なる場合に、発光周期を共通化することで、発光演出の制御負担を軽減できればよい。

【0733】

図 13-14 は、操作部演出パターン A K C 2 1 による操作部演出の制御例を示している。操作部演出パターン A K C 2 1 による操作部演出は、リーチ成立時となるタイミング A K T 1 2 において、図 13-14 (A) に示すリーチ成立時演出となる演出 A K R 1 に対応して実行可能であり、図 13-14 (B) に示す発光色が桃色になる発光演出と、図 13-14 (C) に示す振動パターン A K V 1 1 による振動演出と、を含む。リーチ成立時演出となる演出 A K R 1 は、例えば画像表示装置 5 の表示画面において、リーチラインを示す演出画像を表示する演出であってもよいし、リーチ成立に応じた背景画像を表示する演出であってもよく、その他、リーチ成立に伴う任意の演出であればよい。振動パターン A K V 1 1 による振動演出は、図 13-14 (C) に示すように、所定時間（例えば 1

00ミリ秒)ごとにオン期間とオフ期間を交互に複数回繰り返す振動態様となる。この振動演出に伴う発光演出は、図13-14(B)に示すように、振動演出のオン期間にあわせて、レバーランプ9B1およびボタンランプ9B2が桃色で発光する。振動演出のオフ期間では、レバーランプ9B1およびボタンランプ9B2が非発光となり消灯すればよい。
【0734】

図13-15は、操作部演出パターンAKC22による操作部演出の制御例を示している。操作部演出パターンAKC22による操作部演出は、リーチ成立時となるタイミングAKT12において、図13-15(A)に示すリーチ成立時演出となる演出AKR2に対応して実行可能であり、図13-15(B)に示す発光色が橙色になる発光演出と、図13-15(C)に示す振動パターンAKV12による振動演出と、を含む。リーチ成立時演出となる演出AKR2は、例えば画像表示装置5の表示画面において、リーチラインを示す演出画像を表示する演出であってもよいし、リーチ成立に応じた背景画像を表示する演出であってもよく、その他、リーチ成立に伴う任意の演出であればよい。リーチ成立時演出となる演出AKR1と演出AKR2とで、演出態様が異なればよい。振動パターンAKV12による振動演出は、図13-15(C)に示すように、第1振動オン時間(例えば100ミリ秒)のオン期間と第1振動オフ時間(例えば100ミリ秒)のオフ期間を交互に2回繰り返した後、第2振動オン時間(例えば250ミリ秒)のオン期間と、第3振動オン時間(例えば500ミリ秒)のオン期間とを含む振動態様となる。この振動演出に伴う発光演出は、図13-15(B)に示すように、振動演出のオン期間にあわせて、レバーランプ9B1およびボタンランプ9B2が橙色で発光する。振動演出のオフ期間では、レバーランプ9B1およびボタンランプ9B2が非発光となり消灯すればよい。また、振動演出のオン期間が異なる振動オン時間となる場合に、レバーランプ9B1およびボタンランプ9B2の発光パターンを異ならせてもよい。例えば、第1振動オン時間のオン期間では、レバーランプ9B1およびボタンランプ9B2が連続的に橙色で発光する。これに対し、第2振動オン時間や第3振動オン時間のオン期間では、レバーランプ9B1およびボタンランプ9B2が断続的に橙色で発光する。レバーランプ9B1およびボタンランプ9B2は、第2振動オン時間や第3振動オン時間のオン期間において、20ミリ秒ごとに橙色の発光と非発光とを交互に繰り返すことで、橙色で断続的に発光すればよい。

【0735】

操作部演出パターンAKC31、AKC32による操作部演出は、リーチ発展時となるタイミングAKT13において、リーチ発展時演出となる演出AKS1、AKS2に対応して実行可能であり、発光色が白色になる発光演出と、振動パターンAKV21、AKV22による振動演出と、を含む。振動パターンAKV21による振動演出は、操作部演出パターンAKC31の場合に、演出AKS1にあわせたオン期間の振動態様となる。振動パターンAKV22による振動演出は、操作部演出パターンAKC32の場合に、演出AKS2にあわせたオン期間の振動態様となる。これらの振動演出に伴う発光演出は、操作部演出パターンAKC31、AKC32のいずれの場合にも、振動演出のオン期間にあわせて、レバーランプ9B1およびボタンランプ9B2が白色で発光する。

【0736】

操作部演出パターンAKC41による操作部演出は、当否報知煽り時となるタイミングAKT14において、当否煽り演出に対応して実行可能であり、発光色が金色になる発光演出と、振動パターンAKV31による振動演出と、を含む。振動パターンAKV31による振動演出は、オン期間が1500ミリ秒以上の振動態様となる。この振動演出に伴う発光演出は、振動演出のオン期間にあわせて、レバーランプ9B1およびボタンランプ9B2が金色で発光する。

【0737】

図13-12および図13-13に示すように、対象変動開始時となるタイミングAKT11において実行可能な操作部演出のうちで、振動演出に伴う発光演出の発光態様は、発光色が白色になる場合と、発光色が白色とは異なる赤色や虹色になる場合と、を含み、

発光色が白色になる場合には振動パターンAKV02による振動演出が実行され、発光色が赤色や虹色になる場合には振動パターンAKV02とは異なる振動パターンAKV03による振動演出が実行される。したがって、発光色が白色になる場合と、発光色が赤色や虹色になる場合とで、振動演出の振動態様が異なる。このように、操作部演出を実行するタイミングが共通である場合に、発光演出の発光態様に応じて、振動演出の振動態様が異なることで、スティックコントローラ31Aやプッシュボタン31Bといった操作部材を用いた演出を適切に多様化して、遊技興趣を向上させることができる。なお、発光色が赤色になる場合と、発光色が虹色になる場合とでは、いずれも共通の振動パターンAKV03による振動演出が実行される。つまり、発光色が赤色になる場合と、発光色が虹色になる場合とで、振動演出の振動態様が共通である。こうして、操作部演出を実行するタイミングが共通である場合に、発光演出の発光態様にかかわらず、振動演出の振動態様が共通である場合を設けてもよい。

10

【0738】

対象変動開始時となるタイミングAKT11において実行可能な操作部演出は、操作部演出パターンAKC11による操作部演出といった、振動パターンAKV02による振動演出に伴い発光色が白色になる発光演出を実行するものを含んでいる。リーチ発展時となるタイミングAKT13において実行可能な操作部演出は、操作部演出パターンAKC31、AKC32による操作部演出といった、振動パターンAKV21、AKV22による振動演出に伴い発光色が白色になる発光演出が実行されるものを含んでいる。このように、対象変動開始時となるタイミングAKT11において実行される操作部演出と、リーチ発展時となるタイミングAKT13において実行される操作部演出とで、発光色が共通である白色になり、振動演出の振動態様が異なる場合を設けている。こうして、操作部演出を実行するタイミングが異なる場合に、発光演出の発光態様が共通であるのに対し、振動演出の振動態様が異なることで、スティックコントローラ31Aやプッシュボタン31Bといった操作部材を用いた演出を適切に多様化して、遊技興趣を向上させることができる。なお、対象変動開始時となるタイミングAKT11において実行可能な操作部演出は、操作部演出パターンAKC12、AKC13による操作部演出といった、発光色が赤色や虹色になる発光演出を実行するものも含んでいる。この場合のように、対象変動開始時となるタイミングAKT11において実行される操作部演出と、リーチ発展時となるタイミングAKT13において実行される操作部演出とで、発光演出の発光態様が異なり、振動演出の振動態様も異なる場合を設けてもよい。発光色が白色になる場合のように、対象変動開始時となるタイミングAKT11において実行される操作部演出は、リーチ発展時となるタイミングAKT13において実行される操作部演出と、発光演出の発光態様が共通であるものを含んでいる。また、発光色が赤色や虹色になる場合のように、対象変動開始時となるタイミングAKT11において実行される操作部演出は、リーチ発展時となるタイミングAKT13において実行される操作部演出と、発光演出の発光態様が異なるものを含んでいてもよい。リーチ発展時となるタイミングAKT13において実行される操作部演出は、対象変動開始時となるタイミングAKT11において実行される操作部演出と、発光演出の発光態様が異なるものを含んでいなくてもよい。

20

30

【0739】

リーチ成立時となるタイミングAKT12において実行可能な操作部演出は、操作部演出パターンAKC21、AKC22による操作部演出といった、振動パターンAKV11、AKV12による振動演出に伴い発光色が桃色や橙色になる発光演出を実行するものを含んでいる。これらの操作部演出は、いずれも大当たり信頼度が100%である。当否報知煽り時となるタイミングAKT14において実行可能な操作部演出は、操作部演出パターンAKC41による操作部演出といった、振動パターンAKV31による振動演出に伴い発光色が金色になる発光演出を実行するものを含んでいる。この操作部演出は、大当たり信頼度が100%である。このように、リーチ成立時となるタイミングAKT12において実行される操作部演出と、当否報知煽り時となるタイミングAKT14において実行される操作部演出とで、大当たり信頼度が100%で共通となり、振動演出の振動態様が異なる

40

50

場合を設けている。また、リーチ成立時となるタイミング A K T 1 2 において実行される操作部演出と、当否報知煽り時となるタイミング A K T 1 4 において実行される操作部演出とで、発光色が異なり、振動演出の振動態様が異なる。こうして、操作部演出を実行するタイミングが異なる場合に、大当り信頼度が共通であるのに対し、振動演出の振動態様が異なることで、あるいは、発光演出の発光態様が異なることで、スティックコントローラ 3 1 A やプッシュボタン 3 1 B といった操作部材を用いた演出を適切に多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

【 0 7 4 0 】

対象変動開始となるタイミング A K T 1 1 において実行可能な操作部演出は、操作部演出パターン A K C 1 1 ~ A K C 1 3 による操作部演出といった、振動パターン A K V 0 2 、 A K V 0 3 による振動演出に伴い発光色が白色や赤色や虹色になる発光演出を実行するものを含んでいる。リーチ成立時となるタイミング A K T 1 2 において実行可能な操作部演出は、操作部演出パターン A K C 2 1 、 A K C 2 2 による操作部演出といった、振動パターン A K V 1 1 、 A K V 1 2 による振動演出に伴い発光色が桃色や橙色になる発光演出を実行するものを含んでいる。このように、対象変動開始時となるタイミング A K T 1 1 において実行される操作部演出と、リーチ成立時となるタイミング A K T 1 2 において実行される操作部演出とで、発光演出の発光態様が異なり、振動演出の振動態様が異なる場合を設けている。こうして、操作部演出を実行するタイミングが異なる場合に、発光演出の発光態様が異なり、振動演出の振動態様が異なることで、スティックコントローラ 3 1 A やプッシュボタン 3 1 B といった操作部材を用いた演出を適切に多様化して、遊技興趣

10

20

【 0 7 4 1 】

リーチ成立時となるタイミング A K T 1 2 において実行可能な操作部演出は、操作部演出パターン A K C 2 1 、 A K C 2 2 による操作部演出といった、振動パターン A K V 1 1 、 A K V 1 2 による振動演出に伴い発光色が桃色や橙色になる発光演出を実行するものを含んでいる。リーチ発展時となるタイミング A K T 1 3 において実行可能な操作部演出は、操作部演出パターン A K C 3 1 、 A K C 3 2 による操作部演出といった、振動パターン A K V 2 1 、 A K V 2 2 による振動演出に伴い発光色が白色になる発光演出を実行するものを含んでいる。このように、リーチ成立時となるタイミング A K T 1 2 において実行される操作部演出と、リーチ発展時となるタイミング A K T 1 3 において実行される操作部演出とで、発光演出の発光態様が異なり、振動演出の振動態様が異なる場合を設けている。こうして、操作部演出を実行するタイミングが異なる場合に、発光演出の発光態様が異なること、あるいは、振動演出の振動態様が異なることで、スティックコントローラ 3 1 A やプッシュボタン 3 1 B といった操作部材を用いた演出を適切に多様化して、遊技興趣を向上させることができる。なお、リーチ成立時となるタイミング A K T 1 2 において実行可能な操作部演出は、発光色が白色になる発光演出を実行するものを含んでもよい。また、リーチ発展時となるタイミング A K T 1 3 において実行可能な操作部演出は、発光色が桃色や橙色になる発光演出を実行するものを含んでもよい。これらにより、操作部演出を実行するタイミングが異なる場合には、発光演出の発光態様が共通でも、振動演出の振動態様が異なることで、スティックコントローラ 3 1 A やプッシュボタン 3 1 B といった操作部材を用いた演出を適切に多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

30

40

【 0 7 4 2 】

事前変動開始時となるタイミング A K T 0 1 ~ A K T 0 3 において操作部演出が実行された場合の大当り信頼度は、操作部演出パターンに応じて、5 0 % 以上、7 0 % 以上、1 0 0 % のいずれかとなる。対象変動開始時となるタイミング A K T 1 1 において操作部演出が実行された場合の大当り信頼度は、操作部演出パターンに応じて、5 0 % 以上、7 0 % 以上、1 0 0 % のいずれかとなる。リーチ成立時となるタイミング A K T 1 2 において操作部演出が実行された場合の大当り信頼度は、操作部演出パターンにかかわらず 1 0 0 % となる。リーチ発展時となるタイミング A K T 1 3 において操作部演出が実行された場合の大当り信頼度は、操作部演出パターンにかかわらず 5 0 % 以上となる。当否報知煽り

50

時となるタイミング A K T 1 4 において操作部演出が実行された場合の大当り信頼度は 1 0 0 % となる。したがって、操作部演出が実行された場合の大当り信頼度は、振動演出に伴う発光演出の発光態様と、振動演出が実行されたタイミングとに応じて、異なる場合がある。また、振動演出に伴う発光演出の発光態様に依拠して、振動演出の振動態様が異なる場合がある。なお、振動演出の振動態様は、オン期間の長さに応じた振動の時間、振動モータ 1 3 1 の駆動による振動強度、オン期間とオフ期間の組合せ、振動強度における強振動と弱振動の組合せ、その他、スティックコントローラ 3 1 A の操作レバーやプッシュボタン 3 1 B といった操作部材を振動させる任意の振動パターンが異なることにより、異ならせることができる。【 0 7 4 3 】

遊技の進行に応じて実行可能な複数の特定演出は、S P リーチ A のリーチ演出における可動体動作、画像表示、楽曲再生、あるいは、大当り確定報知、大当り種別抽選 C H 1、C H 2 を含んでいる。S P リーチ A のリーチ演出は、例えば大当り信頼度が 4 0 % 程度である。そのため、操作部演出による振動演出が実行される方が、S P リーチ A のリーチ演出が実行されるよりも、大当り信頼度が高くなり、実行された際に大当り遊技状態に制御される割合が高くなる。S P リーチ A のリーチ演出における可動体動作、画像表示、楽曲再生は、いずれもリーチ演出の一部として実行されるので、個別に大当り信頼度を有するものではない。また、大当り確定報知は、可変表示結果が「大当り」となることを確定的に報知する演出である。大当り種別抽選 C H 1、C H 2 は、大当り遊技状態に制御される場合に対応して、ラウンド数などに応じた大当り種別の抽選演出である。大当り確定報知や大当り種別抽選 C H 1、C H 2 は、可変表示結果が「大当り」となり大当り遊技状態に制御されることを、遊技者が疑いなく認識し得る点において、S P リーチ A のリーチ演出などのような大当り信頼度を有する演出とは相違している。このように、複数の特定演出のうちで、大当り信頼度を有する特定演出について、その特定演出が実行されるよりも、操作部演出による振動演出が実行される方が、大当り信頼度が高くなるように設定されていけばよい。また、操作部演出による振動演出が実行されないときよりも、操作部演出による振動演出が実行されるときの方が、大当り信頼度が高くなるように設定されている。【 0 7 4 4 】

図 1 3 - 1 6 は、遊技効果ランプ 9 を発光させることによる演出の実行例を示している。遊技効果ランプ 9 は、レバーランプ 9 B 1 やボタンランプ 9 B 2 とは異なる上枠ランプ 9 C、左枠ランプ 9 M、右枠ランプ 9 N を含んでいる。ここでは、発光による演出の実行態様に依拠して、複数の演出実行例 A K F 0 1 ~ A K F 0 4 が示されている。【 0 7 4 5 】

演出実行例 A K F 0 1 は、画像表示装置 5 の背景表示が白色の表示色である場合に、上枠ランプ 9 C、左枠ランプ 9 M、右枠ランプ 9 N を、背景表示にあわせた白色に発光させる一方で、スティックコントローラ 3 1 A の操作レバーおよびプッシュボタン 3 1 B を、操作部演出における発光演出により赤色に発光させている。例えば操作部演出パターン A K C 0 2、A K C 1 2 のいずれかによる操作部演出は、振動演出に伴い発光色が赤色になる発光演出を含んでいる。【 0 7 4 6 】

演出実行例 A K F 0 2 は、画像表示装置 5 の背景表示が赤色の表示色である場合に、上枠ランプ 9 C、左枠ランプ 9 M、右枠ランプ 9 N を、背景表示にあわせた赤色に発光させる一方で、スティックコントローラ 3 1 A の操作レバーおよびプッシュボタン 3 1 B を、操作部演出における発光演出により虹色に発光させている。例えば操作部演出パターン A K C 0 3、A K C 1 3 のいずれかによる操作部演出は、振動演出に伴い発光色が虹色になる発光演出を含んでいる。【 0 7 4 7 】

演出実行例 A K F 0 3 は、画像表示装置 5 の背景表示が左側から右側に向かって黒色から白色の表示色に変化する場合に、上枠ランプ 9 C、左枠ランプ 9 M、右枠ランプ 9 N を、背景表示にあわせた黒色から白色に変化するように発光させる一方で、スティックコント

10

20

30

40

50

ローラ 3 1 A の操作レバーおよびプッシュボタン 3 1 B を、操作部演出における発光演出により白色に発光させている。例えば操作部演出パターン A K C 0 1、A K C 1 1、A K C 3 1、A K C 3 2 のいずれかによる操作部演出は、振動演出に伴い発光色が白色になる発光演出を含んでいる。

【0748】

演出実行例 A K F 0 4 は、画像表示装置 5 の文字表示が青色の表示色である場合に、上枠ランプ 9 C、左枠ランプ 9 M、右枠ランプ 9 N を、文字表示にあわせた青色に発光させる一方で、スティックコントローラ 3 1 A の操作レバーおよびプッシュボタン 3 1 B を、操作部演出における発光演出により白色に発光させている。例えば操作部演出パターン A K C 0 1、A K C 1 1、A K C 3 1、A K C 3 2 のいずれかによる操作部演出は、振動演出に伴い発光色が白色になる発光演出を含んでいる。

【0749】

例えば画像表示装置 5 の背景表示や文字表示、その他、任意の演出画像を表示することによる所定演出は、飾り図柄の可変表示を含めた遊技の進行に応じて実行可能である。演出制御プロセス処理のステップ S 1 7 2 にて実行される可変表示中演出処理では、可変表示開始設定処理のステップ A K S 2 0 3 にて決定された可変表示演出制御パターンから読み出した制御データを用いて、可変表示などの遊技の進行に応じて所定演出を実行する制御が行われる。この制御データには、画像表示装置 5 の表示を制御するための表示制御データと、上枠ランプ 9 C、左枠ランプ 9 M、右枠ランプ 9 N の発光を制御するランプ制御データとが、含まれている。こうした所定演出を実行中に、操作部演出が実行された場合には、レバーランプ 9 B 1 およびボタンランプ 9 B 2 により、スティックコントローラ 3 1 A の操作レバーおよびプッシュボタン 3 1 B を、操作部演出における振動演出に伴う発光演出の発光態様で発光可能である。演出制御プロセス処理のステップ S 1 7 2 にて実行される可変表示中演出処理では、可変表示開始設定処理のステップ A K S 2 0 3 にて決定された操作部演出制御パターンから読み出した制御データを用いて、操作部演出を実行する制御が行われる。この制御データには、レバーランプ 9 B 1、ボタンランプ 9 B 2 の発光を制御するランプ制御データと、振動モータ 1 3 1 を駆動することによりスティックコントローラ 3 1 A の操作レバーおよびプッシュボタン 3 1 B の振動を制御する振動制御データとが、含まれている。このような操作部演出における振動演出に伴う発光演出に対し、上枠ランプ 9 C、左枠ランプ 9 M、右枠ランプ 9 N は、所定演出に伴い操作部演出の発光演出とは異なる発光態様で発光可能である。このように、スティックコントローラ 3 1 A の操作レバーやプッシュボタン 3 1 B といった操作部材と、上枠ランプ 9 C、左枠ランプ 9 M、右枠ランプ 9 N など他の発光部材とで、発光態様を異ならせることにより、発光による演出を適切に多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

【0750】

所定演出は、画像表示装置 5 の画面表示に加えて、あるいは、画像表示装置 5 の画面表示に代えて、スピーカ 8 L、8 R の音声出力により実行可能であってもよい。この場合に、上枠ランプ 9 C、左枠ランプ 9 M、右枠ランプ 9 N を、例えば B G M などの音声出力にあわせた発光色に発光させる一方で、スティックコントローラ 3 1 A の操作レバーおよびプッシュボタン 3 1 B を、操作部演出における発光演出の発光色に発光させてもよい。例えば、スピーカ 8 L、8 R により遊技者が赤色の印象を受けるメッセージとなる音声を出力する場合に、上枠ランプ 9 C、左枠ランプ 9 M、右枠ランプ 9 N を、音声出力にあわせた赤色に発光させる一方で、スティックコントローラ 3 1 A の操作レバーおよびプッシュボタン 3 1 B を、操作部演出における発光演出により白色に発光させることがあってもよい。このようにしても、スティックコントローラ 3 1 A の操作レバーやプッシュボタン 3 1 B といった操作部材と、上枠ランプ 9 C、左枠ランプ 9 M、右枠ランプ 9 N など他の発光部材とで、発光態様を異ならせることにより、発光による演出を適切に多様化して、遊技興趣を向上させることができる。所定演出は、画像表示装置 5 の画面表示を暗転させるとともに、スピーカ 8 L、8 R による音声出力の停止に加えて、上枠ランプ 9 C、左枠ランプ 9 M、右枠ランプ 9 N など非発光（消灯）としてもよい。この所定演出が実行され

る場合に、スティックコントローラ 3 1 A の操作レバーおよびプッシュボタン 3 1 B を、操作部演出における振動演出により振動させてもよい。こうした所定演出の実行中に操作部演出が実行されることにより、スティックコントローラ 3 1 A の操作レバーやプッシュボタン 3 1 B といった操作部材を振動させる振動演出に対して、遊技者の注目度がより一層に高められて、遊技興趣を向上させることができる。

【 0 7 5 1 】

図 1 3 - 1 7 は、振動演出実行例 A K E 0 2 において、特定連動演出を実行可能な演出期間の設定例を示している。期間 A K Z 0 1 は、S P リーチ A のリーチ演出における可動体動作に伴い、振動パターン A K V 4 1 による特殊振動演出を含む特定連動演出が実行可能となる期間である。期間 A K Z 0 1 において実行可能な特定連動演出は、振動パターン A K V 4 1 による特殊振動演出に伴い、スティックコントローラ 3 1 A の操作レバーおよびプッシュボタン 3 1 B の発光色が青色になる特定発光演出を含んでいる。期間 A K Z 0 2 は、S P リーチ A のリーチ演出における画像表示に伴い、振動パターン A K V 4 2 による特殊振動演出を含む特定連動演出が実行可能となる期間である。期間 A K Z 0 2 において実行可能な特定連動演出は、振動パターン A K V 4 2 による特殊振動演出に伴いスティックコントローラ 3 1 A の操作レバーおよびプッシュボタン 3 1 B の発光色が金色になる特定発光演出を含んでいる。期間 A K Z 0 3 は、S P リーチ A のリーチ演出における楽曲再生に伴い、振動パターン A K V 4 3 による特殊振動演出を含む特定連動演出が実行可能となる期間である。期間 A K Z 0 3 において実行可能な特定連動演出は、振動パターン A K V 4 3 による特殊振動演出に伴いスティックコントローラ 3 1 A の操作レバーおよびプッシュボタン 3 1 B の発光色が青色から赤色を経て金色に変化する特定発光演出を含んでいる。

【 0 7 5 2 】

期間 A K Z 0 4 は、大当たり確定報知に伴い、振動パターン A K V 4 4 による特殊振動演出を含む特定連動演出が実行可能となる期間である。期間 A K Z 0 4 において実行可能な特定連動演出は、振動パターン A K V 4 4 による特殊振動演出に伴いスティックコントローラ 3 1 A の操作レバーおよびプッシュボタン 3 1 B の発光色が虹色になる特定発光演出を含んでいる。なお、大当たり確定報知は、飾り図柄の表示結果となる確定飾り図柄を停止表示すること、リーチ演出において味方キャラクタが敵方キャラクタとのバトルに勝利する場面の演出画像を表示すること、スピーカ 8 L、8 R により大当たり確定の報知音を出力すること、遊技効果ランプ 9 に含まれる大当たり確定の報知ランプを点灯させること、あるいは、これらの一部または全部の組合せにより、遊技者が大当たりを認識可能な任意の報知を実行する場合であればよい。

【 0 7 5 3 】

なお、当否報知煽り時となるタイミング A K T 1 4 において実行される操作部演出パターン A K C 4 1 による操作部演出に続けて、大当たり確定報知に伴う期間 A K Z 0 4 における特定連動演出が実行されてもよい。この場合には、操作部演出により遊技者の期待感を高めたまま、大当たり確定報知に伴う特定連動演出を実行することで、演出の印象を高めて、遊技興趣を向上させることができる。このような操作部演出に続けて特定連動演出を実行する場合に、操作部演出と、特定連動演出とで、振動演出や特殊振動演出の振動態様を異なせたり、発光演出や特定発光演出の発光態様を異なせたりしてもよい。例えば振動演出と特殊振動演出とで、振動強度を異なせてもよい。発光演出と特定発光演出とで、発光輝度を異なせてもよい。こうした振動態様や発光態様を異なせて演出のメリハリを持たせることで、操作部演出と特定連動演出との区別を容易に認識可能にして、演出を適切に多様化し、遊技興趣を向上させることができる。

【 0 7 5 4 】

期間 A K Z 0 5 は、大当たり種別抽選 C H 1、C H 2 に伴い、振動パターン A K V 4 4 による特殊振動演出を含む特定連動演出が実行可能となる期間である。期間 A K Z 0 5 において実行可能な特定連動演出は、大当たり種別抽選 C H 1 が実行される場合に、振動パターン A K V 4 4 による特殊振動演出に伴いスティックコントローラ 3 1 A の操作レバーおよ

びプッシュボタン 3 1 B の発光色が白色になる特定発光演出を含んでいる。期間 A K Z 0 5 において実行可能な特定連動演出は、大当り種別抽選 C H 2 が実行される場合に、振動パターン A K V 4 4 による特殊振動演出に伴いスティックコントローラ 3 1 A の操作レバーおよびプッシュボタン 3 1 B の発光色が虹色になる特定発光演出を含んでいる。

【 0 7 5 5 】

図 1 3 - 1 8 ~ 図 1 3 - 2 0 は、S P リーチ A のリーチ演出が実行される場合を示している。図 1 3 - 1 8 は、S P リーチ A のリーチ演出における可動体動作が実行される場合の演出実行例 A K G 0 1 ~ A K G 0 3 を示している。図 1 3 - 1 9 は、S P リーチ A のリーチ演出における画像表示が実行される場合の演出実行例 A K G 1 1 ~ A K G 1 3 を示している。図 1 3 - 2 0 は、S P リーチ A のリーチ演出における楽曲再生が実行される場合の演出実行例 A K G 2 1 ~ A K G 2 3 を示している。

10

【 0 7 5 6 】

飾り図柄の可変表示がリーチ態様となり、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されているときには、可動体 3 2 の位置が初期位置から変更されない。可動体 3 2 の初期位置は、画像表示装置 5 の表示画面に対して下端前方となる位置であればよい。続いて、リーチ発展により S P リーチ A のリーチ演出が開始されると、演出実行例 A K G 0 1 のように、可動体 3 2 の位置が、初期位置から変更されることで、可動体動作が行われる。このときには、可動体 3 2 の位置が初期位置から上方に直線移動あるいは平行移動することで変更され、可動体 3 2 の内側に設けられた窓部に対応する画像表示装置 5 の表示位置では、「S P リーチ A」といったメッセージを示す演出画像が表示される。その後、可動体 3 2 の位置変更が継続することで、演出実行例 A K G 0 2 のように、可動体 3 2 の位置が、画像表示装置 5 の表示画面における中央付近を通過する。このときには、可動体 3 2 の窓部に対応する画像表示装置 5 の表示位置では、「この変動は・・・」といったメッセージを示す演出画像が表示される。

20

【 0 7 5 7 】

演出実行例 A K G 0 1、A K G 0 2 のような可動体動作となる可動体 3 2 の位置変更に伴い、特定連動演出を実行して、スティックコントローラ 3 1 A の操作レバーおよびプッシュボタン 3 1 B を、振動とともに発光させる。S P リーチ A のリーチ演出における可動体動作とともに実行される特定連動演出は、図 1 3 - 1 7 に示された期間 A K Z 0 1 において、振動パターン A K V 4 1 による特殊振動演出と、発光色が青色になる特定発光演出と、を含んでいる。さらに可動体 3 2 の位置変更が継続して、演出実行例 A K G 0 3 のように、可動体 3 2 の位置が、画像表示装置 5 の表示画面における上端前方に達したときには、期間 A K Z 0 1 における特定連動演出が終了する。なお、例えば可動体 3 2 の位置が初期位置である表示画面に対して下端前方から上端前方に達するまでに対応する期間 A K Z 0 1 は 2 5 0 0 ミリ秒であり、この期間 A K Z 0 1 にわたり連続してスティックコントローラ 3 1 A の操作レバーやプッシュボタン 3 1 B を振動させるオン期間となる振動態様で特殊振動演出を実行してもよい。あるいは、期間 A K Z 0 1 であるときに、スティックコントローラ 3 1 A の操作レバーやプッシュボタン 3 1 B を 2 5 0 ミリ秒ごとに振動させるオン期間と振動させないオフ期間とで切り替える振動態様で特殊振動演出を実行してもよい。また、期間 A K Z 0 1 にわたり連続してスティックコントローラ 3 1 A の操作レバーやプッシュボタン 3 1 B を青色に発光させる発光態様で特定発光演出を実行してもよい。あるいは、期間 A K Z 0 1 であるときに、スティックコントローラ 3 1 A の操作レバーやプッシュボタン 3 1 B を 2 5 0 ミリ秒ごとに青色の発光（点灯）と非発光（消灯）とで切り替える発光態様で特定発光演出を実行してもよい。

30

40

【 0 7 5 8 】

演出実行例 A K G 0 1 ~ A K G 0 3 のような S P リーチ A のリーチ演出における可動体動作が実行される場合に、上枠ランプ 9 C、左枠ランプ 9 M、右枠ランプ 9 N は、例えば可動体 3 2 の位置が変更されることに伴い、下方から上方に向かい発光色や発光輝度が次第に変化する発光パターンで発光してもよい。例えば、上枠ランプ 9 C、左枠ランプ 9 M、右枠ランプ 9 N は、可動体 3 2 の位置が変更されるときに、発光色が青色になり、発光

50

輝度が高さと時間に応じてウェーブ状に変化するように発光すればよい。

【0759】

演出実行例 A K G 0 3 のように可動体動作が終了した後に、S P リーチ A のリーチ演出における画像表示として、演出実行例 A K G 1 1 のように、画像表示装置 5 の表示画面における演出画像の表示が行われる。このときには、例えば「激アツ」というメッセージを示す文字表示が、金色の表示色で行われる。また、演出実行例 A K G 1 2 のように、文字表示の周囲にエフェクト画像を付加して表示することができる。

【0760】

演出実行例 A K G 1 1、A K G 1 2 のような画像表示となる演出画像の表示に伴い、特定連動演出を実行して、スティックコントローラ 3 1 A の操作レバーおよびプッシュボタン 3 1 B を、振動とともに発光させる。S P リーチ A のリーチ演出における画像表示とともに実行される特定連動演出は、図 1 3 - 1 7 に示された期間 A K Z 0 2 において、振動パターン A K V 4 2 による特殊振動演出と、発光色が金色になる特定発光演出と、を含んでいる。メッセージを示す文字表示が終了して、演出実行例 A K G 1 3 のように、文字表示とは異なるリーチ演出における演出画像の表示が開始されたときには、期間 A K Z 0 2 における特定連動演出が終了する。なお、例えば「激アツ」というメッセージを示す文字表示に対応する期間 A K Z 0 2 は 1 0 0 0 ミリ秒であり、この期間 A K Z 0 2 にわたり連続してスティックコントローラ 3 1 A の操作レバーやプッシュボタン 3 1 B を振動させるオン期間となる振動態様で特殊振動演出を実行してもよい。また、期間 A K Z 0 2 であるときに、スティックコントローラ 3 1 A の操作レバーやプッシュボタン 3 1 B を 1 0 ミリ秒ごとに金色の発光輝度が高い第 1 輝度と発光輝度が低い第 2 輝度とを交互に繰り返す発光態様で特定発光演出を実行してもよい。

【0761】

演出実行例 A K G 1 1 ~ A K G 1 3 のような S P リーチ A のリーチ演出における画像表示が実行される場合に、上枠ランプ 9 C、左枠ランプ 9 M、右枠ランプ 9 N は、例えば画像表示装置 5 の表示画面における画像表示や、スティックコントローラ 3 1 A の操作レバーおよびプッシュボタン 3 1 B の発光色にあわせて、発光色が金色になればよい。例えば演出実行例 A K G 1 1、A K G 1 2 のような画像表示となる演出画像の表示に伴い、上枠ランプ 9 C、左枠ランプ 9 M、右枠ランプ 9 N は、発光色が金色になり、演出実行例 A K G 1 3 のような演出画像の表示が開始されたときには、金色とは異なる発光色で発光すればよい。

【0762】

演出実行例 A K G 1 3 のような演出画像の表示が開始された後に、S P リーチ A のリーチ演出における楽曲再生として、演出実行例 A K G 2 1 のように、スピーカ 8 L、8 R により楽曲フレーズ P H 0 1 の音声出力させる。続いて、演出実行例 A K G 2 2 のように、スピーカ 8 L、8 R により楽曲フレーズ P H 0 2 の音声出力させる。その後、演出実行例 A K G 2 3 のように、スピーカ 8 L、8 R により楽曲フレーズ P H 0 3 の音声出力させる。このように、演出の進行に応じて複数の楽曲フレーズ P H 0 1 ~ P H 0 3 の音声を順番に出力させることで、S P リーチ A のリーチ演出における全体の楽曲再生を実行できればよい。

【0763】

演出実行例 A K G 2 1 ~ A K G 2 3 のような楽曲再生となる音声の出力に伴い、特定連動演出を実行して、スティックコントローラ 3 1 A の操作レバーおよびプッシュボタン 3 1 B を、振動とともに発光させる。S P リーチ A のリーチ演出における楽曲再生とともに実行される特定連動演出は、図 1 3 - 1 7 に示された期間 A K Z 0 3 において、振動パターン A K V 4 3 による特殊振動演出と、発光色が青色から赤色に変化し、さらに赤色から金色に変化する特定発光演出と、を含んでいる。演出実行例 A K G 2 1 では、楽曲フレーズ P H 0 1 の音声出力に対応して、発光色が青色になる特定発光演出を実行する。演出実行例 A K G 2 2 では、楽曲フレーズ P H 0 2 の音声出力に対応して、発光色が赤色になる特定発光演出を実行する。演出実行例 A K G 2 3 では、楽曲フレーズ P H 0 3 の音声出力

に対応して、発光色が金色になる特定発光演出を実行する。このように、演出の進行に応じて複数の楽曲フレーズ P H 0 1 ~ P H 0 3 の音声順番に出力されることに伴い、発光色が複数色に変化する特定発光演出を実行できればよい。

【0764】

図13-21は、楽曲再生実行例 A K H 0 1 として、演出の進行に伴い音階が順番に変化する場合を示している。この場合には、例えば図13-21(A)に示すように、楽曲再生に伴い特定連動演出を実行可能な期間 A K Z 0 3 において、ド、レ、ミ、ファ、ソ、ラ、シ、ドの各音階に対応する音声、スピーカ 8 L、8 R により出力される。ここで、最後に出力されるドの音階は、最初に出力されるドの音階よりも、1オクターブ高い音程であればよい。

【0765】

このような楽曲再生に伴う特定連動演出は、図13-21(B)に示すように発光色が変化する特定発光演出となる発光演出と、図13-21(C)に示す振動パターンによる特殊振動演出となる振動演出と、を含み、楽曲再生に対応した期間 A K Z 0 3 において実行可能である。図13-21(C)に示す振動演出は、各音階に対応する音声の出力期間にあわせて、オン期間とオフ期間を交互に複数回繰り返す振動態様となる。この特殊振動演出に伴う特定発光演出は、図13-21(B)に示すように、各音階に対応する音声の出力期間および特殊振動演出のオン期間にあわせて、レバーランプ 9 B 1 およびボタンランプ 9 B 2 の発光色が、青色と赤色と金色とで順番に変化する。音声出力の停止期間および特殊振動演出のオフ期間では、レバーランプ 9 B 1 およびボタンランプ 9 B 2 が非発光となり消灯すればよい。なお、各音階に対応する音声の出力期間では、音階ごとに特定発光演出の発光態様を異ならせてもよい。例えば、最初に出力されるドの音階である期間にわたり連続してスティックコントローラ 3 1 A の操作レバーやプッシュボタン 3 1 B を青色に発光させる。次に、レの音階である期間においてスティックコントローラ 3 1 A の操作レバーやプッシュボタン 3 1 B を赤色の発光輝度が高い第1輝度と発光輝度が低い第2輝度とを交互に繰り返す発光態様で発光させる。その後、ミの音階である期間においてスティックコントローラ 3 1 A の操作レバーやプッシュボタン 3 1 B を金色の発光(点灯)と非発光(消灯)とで切り替える発光態様で発光させる。このように、各音階に応じた発光色ごとに発光量が異なる発光態様となることで、演出を適切に多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

【0766】

S P リーチ A のリーチ演出は、変動パターン指定コマンドで指定された変動パターンなどに対応して、可変表示演出制御パターンから読み出した制御データを用いることにより、実行可能に制御される。図13-8(A)に示された可変表示演出制御パターンは、ランプ制御データや振動制御データにより、S P リーチ A のリーチ演出における可動体動作、画像表示、楽曲再生などの特定演出に伴い、特定連動演出を実行可能に設定されている。特定連動演出では、振動パターン A K V 4 1 ~ A K V 4 4 のいずれかによる特殊振動演出を実行可能である。これらの振動パターン A K V 4 1 ~ A K V 4 4 のいずれかによる特殊振動演出と、操作部演出における振動パターンによる振動演出とでは、振動態様が異なる。このように、特定演出にかかわらず実行可能な操作部演出における振動演出と、特定演出の実行に伴い実行可能な特定連動演出における特殊振動演出とで、振動態様が異なることで、スティックコントローラ 3 1 A やプッシュボタン 3 1 B といった操作部材を用いた演出を適切に多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

【0767】

操作部演出を実行する場合には、スティックコントローラ 3 1 A の操作レバーおよびプッシュボタン 3 1 B を振動させる振動演出に伴い、レバーランプ 9 B 1 およびボタンランプ 9 B 2 を用いてスティックコントローラ 3 1 A の操作レバーおよびプッシュボタン 3 1 B を発光させる発光演出が実行される。特定連動演出を実行する場合には、スティックコントローラ 3 1 A の操作レバーおよびプッシュボタン 3 1 B を振動させる特殊振動演出に伴い、レバーランプ 9 B 1 およびボタンランプ 9 B 2 を用いてスティックコントローラ 3

10

20

30

40

50

1 Aの操作レバーおよびプッシュボタン3 1 Bを発光させる特定発光演出が実行される。スティックコントローラ3 1 Aの操作レバーおよびプッシュボタン3 1 Bといった操作部材の振動と発光を含んだ演出を実行することにより、例えば画像表示装置5の表示画面における画像表示に注目していた遊技者は、画像表示とは異なる操作部材の振動や発光を認識することで、演出の意外性が高められる。

【0768】

図13-17に示された期間AKZ01では、SPリーチAのリーチ演出における可動物動作となる可動体32の動作に伴い、振動パターンAKV41による特殊振動演出を含む特定連動演出が実行可能となる。このように、可動体32の動作期間中において特殊振動演出を実行できることで、スティックコントローラ3 1 Aやプッシュボタン3 1 Bとい

10

【0769】

図13-17に示された期間AKZ04では、大当たり確定報知に伴い、振動パターンAKV44による特殊振動演出を含む特定連動演出が実行可能となる。このように、大当たり遊技状態に制御されることの報知に伴い特殊振動演出を実行できることで、スティックコントローラ3 1 Aやプッシュボタン3 1 Bといった操作部材を用いた演出を適切に多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

【0770】

特定連動演出は、振動パターンAKV41～AKV44のいずれかによる特殊振動演出に伴い、レバーランプ9 B1およびボタンランプ9 B2が発光することによる特定発光演出を含んでいる。そして、操作部演出における振動演出に伴う発光演出と、特定連動演出における特殊振動演出に伴う特定発光演出とでは、発光色などの発光態様が異なる。このように、操作部演出と特定連動演出とに応じて発光態様を異ならせることで、スティックコントローラ3 1 Aやプッシュボタン3 1 Bといった操作部材を用いた演出を適切に多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

20

【0771】

図13-10および図13-11に示すように、事前変動開始時となるタイミングAKT01～AKT03において実行可能な操作部演出のうちで、振動演出に伴う発光演出の発光態様は、発光色が白色になる場合と、発光色が白色とは異なる赤色や虹色になる場合とを含み、発光色が白色になる場合には振動パターンAKV01による振動演出が実行され、発光色が赤色や虹色になる場合には振動パターンAKV02による振動演出が実行される。図13-12および図13-13に示すように、対象変動開始時となるタイミングAKT11において実行可能な操作部演出のうちで、振動演出に伴う発光演出の発光態様は、発光色が白色になる場合と、発光色が白色とは異なる赤色や虹色になる場合とを含み、発光色が白色になる場合には振動パターンAKV02による振動演出が実行され、発光色が赤色や虹色になる場合には振動パターンAKV03による振動演出が実行される。したがって、事前変動開始時となるタイミングAKT01～AKT03において実行可能な操作部演出の振動演出と、対象変動開始時となるタイミングAKT11において実行可能な操作部演出の振動演出とで、実行されるタイミングが異なるとともに、振動態様が異なる。また、事前変動開始時となるタイミングAKT01において実行可能な操作部演出の振動演出と、対象変動開始時となるタイミングAKT11において実行可能な操作部演出の振動演出とで、発光色が白色と赤色と虹色のいずれかになることで、発光演出の発光態様が共通である。このように、操作部演出を実行するタイミングが異なる場合に、振動演出の振動態様が異なる一方で、発光演出の発光態様が共通になる場合を設けることで、スティックコントローラ3 1 Aやプッシュボタン3 1 Bといった操作部材を用いた演出を適切に多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

30

40

【0772】

事前変動開始時となるタイミングAKT01～AKT03において実行可能な操作部演出の振動演出は、先読判定結果となる入賞時判定結果に基づいて、対象変動開始時となるタイミングAKT11において操作部演出が実行される可変表示より前の可変表示におい

50

て実行される。このように、操作部演出が実行されるタイミングを異ならせることで、スティックコントローラ 3 1 A やプッシュボタン 3 1 B といった操作部材を用いた演出を適切に多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

【0773】

図 1 3 - 1 0 および図 1 3 - 1 1 に示すように、事前変動開始時となるタイミング A K T 0 1 ~ A K T 0 3 において実行可能な操作部演出のうちで、振動演出に伴う発光演出の発光態様は、発光色が白色になる場合と、発光色が白色とは異なる赤色や虹色になる場合とを含み、発光色が白色になる場合には振動パターン A K V 0 1 による振動演出が実行され、発光色が赤色や虹色になる場合には振動パターン A K V 0 2 による振動演出が実行される。したがって、発光色が白色になる場合と、発光色が赤色や虹色になる場合とで、振動演出の振動態様が異なる。このように、操作部演出を実行するタイミングが共通である場合に、発光演出の発光態様に応じて、振動演出の振動態様が異なることで、スティックコントローラ 3 1 A やプッシュボタン 3 1 B といった操作部材を用いた演出を適切に多様化して、遊技興趣を向上させることができる。なお、発光色が赤色になる場合と、発光色が虹色になる場合とでは、いずれも共通の振動パターン A K V 0 2 による振動演出が実行される。したがって、発光色が赤色になる場合と、発光色が虹色になる場合とで、振動演出の振動態様が共通である。このように、操作部演出を実行するタイミングが共通である場合に、発光演出の発光態様にかかわらず、振動演出の振動態様が共通である場合を設けてもよい。

【0774】

連続予告演出を実行するために用いられる連続演出パターンは、残余回数が「0」以外の場合と、残余回数が「0」の場合とに応じて、発光演出における発光色が異なる操作部演出パターンを含むものがある。例えば図 1 3 - 5 (A) に示された連続演出パターン A K D 0 2 は、残余回数が「1」である場合の操作部演出パターン A K C 0 1 と、残余回数が「0」の場合の操作部演出パターン A K C 1 2 と、を含んでいる。操作部演出パターン A K C 0 1 による操作部演出は、発光色が白色になる発光演出を含んでいる。操作部演出パターン A K C 1 2 による操作部演出は、発光色が赤色になる発光演出を含んでいる。したがって、事前変動開始時となるタイミング A K T 0 1 ~ A K T 0 3 において実行可能な操作部演出の振動演出に伴う発光演出と、対象変動開始時となるタイミング A K T 1 1 において実行可能な操作部演出の振動演出に伴う発光演出とで、発光態様が異なる。このように、操作部演出を実行するタイミングが異なる場合に、発光演出の発光態様が異なる場合を設けることで、スティックコントローラ 3 1 A やプッシュボタン 3 1 B といった操作部材を用いた演出を適切に多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

【0775】

連続予告演出を実行するために用いられる連続演出パターンでは、残余回数が多い場合に対応する操作部演出パターンの大当り信頼度よりも、残余回数が少ない場合に対応する操作部演出パターンの大当り信頼度の方が、低下したものになることを防止するように設定されている。例えば図 1 3 - 5 (A) に示された連続演出パターンにおいて、残余回数が「1」である場合の操作部演出パターン A K C 0 2 であれば、残余回数が「0」である場合の操作部演出パターンとして、操作部演出パターン A K C 1 1 になることを防止するように設定されている。残余回数が「1」である場合の操作部演出パターン A K C 0 3 であれば、残余回数が「0」である場合の操作部演出パターンとして、操作部演出パターン A K C 1 1 や操作部演出パターン A K C 1 2 になることを防止するように設定されている。これにより、事前変動開始時に大当り信頼度が高い操作部演出が先に実行されたにもかかわらず、対象変動開始時などに大当り信頼度が低い操作部演出が後に実行されることを防止するので、遊技者の期待感を低下させることがなく、遊技興趣の低下を防止することができる。

【0776】

また、図 1 3 - 1 0 および図 1 3 - 1 1 に示すように、事前変動開始時となるタイミング A K T 0 1 ~ A K T 0 3 において実行可能な操作部演出のうちで、振動演出に伴う発光

演出の発光態様は、発光色が白色になる場合と、発光色が白色とは異なる赤色や虹色になる場合とを含み、発光色が白色になる場合には振動パターン A K V 0 1 による振動演出のオン期間とオフ期間にあわせて発光と非発光とが繰り返され、発光色が赤色になる場合には振動パターン A K V 0 2 による振動演出のオン期間にあわせて連続的に発光する。図 1 3 - 1 2 および図 1 3 - 1 3 に示すように、対象変動開始時となるタイミング A K T 1 1 において実行可能な操作部演出のうちで、振動演出に伴う発光演出の発光態様は、発光色が白色になる場合と、発光色が白色とは異なる赤色や虹色になる場合とを含み、発光色が白色になる場合には振動パターン A K V 0 2 による振動演出のオン期間にあわせて発光し、発光色が赤色になる場合には振動パターン A K V 0 3 による振動演出のオン期間にあわせて断続的に発光する。振動パターン A K V 0 1 ~ A K V 0 3 による振動演出では互いにオン期間の設定が異なるので、発光演出における発光期間といった発光態様が異なることになる。このようにしても、操作部演出を実行するタイミングが異なる場合に、発光演出の発光態様が異なる場合を設けることができればよい。

10

【 0 7 7 7 】

(特徴部 4 8 A K ~ 5 0 A K の変形例)

操作部演出について、実行されるタイミング、振動演出の振動態様、発光演出の発光態様、大当たり信頼度は、パチンコ遊技機 1 の仕様などに応じて、任意に設定可能である。特定連動演出について、実行されるタイミング、特殊振動演出の振動態様、特定発光演出の発光態様、大当たり信頼度は、パチンコ遊技機 1 の仕様などに応じて、任意に設定可能である。

20

【 0 7 7 8 】

操作部演出について、実行されるタイミング、振動演出の振動態様、発光演出の発光態様、大当たり信頼度は、パチンコ遊技機 1 の設定値に応じて異ならせてもよいし、パチンコ遊技機 1 の設定値に応じて異なる割合で決定されてもよい。特定連動演出について、実行されるタイミング、特殊振動演出の振動態様、特定発光演出の発光態様、大当たり信頼度は、パチンコ遊技機 1 の設定値に応じて異ならせてもよいし、パチンコ遊技機 1 の設定値に応じて異なる割合で決定されてもよい。その他、操作部演出について、実行されるタイミング、振動演出の振動態様、発光演出の発光態様、大当たり信頼度は、パチンコ遊技機 1 における遊技に関する任意の有利度に応じて異ならせてもよいし、そのような有利度に応じて異なる割合で決定されてもよい。特定連動演出について、実行されるタイミング、特殊振動演出の振動態様、特定発光演出の発光態様、大当たり信頼度は、パチンコ遊技機 1 における遊技に関する任意の有利度に応じて異ならせてもよいし、そのような有利度に応じて異なる割合で決定されてもよい。

30

【 0 7 7 9 】

操作部演出を実行するタイミングが異なる場合と共通である場合とで、振動演出の振動態様が異なる場合と共通である場合、発光演出の発光態様が異なる場合と共通である場合、大当たり信頼度が異なる場合と共通である場合など、各場合の組合せは、パチンコ遊技機 1 の仕様などに応じて、任意に設定可能である。操作部演出と特定連動演出とで、実行されるタイミングが異なる場合と共通である場合、振動演出や特殊振動演出の振動態様が異なる場合と共通である場合、発光演出や特定発光演出の発光態様が異なる場合と共通である場合など、各場合の組合せは、パチンコ遊技機 1 の仕様などに応じて、任意に設定可能である。なお、振動演出の振動態様が異なる場合に、発光演出の発光態様を共通化することで、発光演出の制御負担を軽減できればよい。発光演出の発光態様が異なる場合に、振動演出の振動態様を共通化することで、振動演出の制御負担を軽減できればよい。振動演出における一部の振動態様が異なる場合に、その振動演出における他の振動態様を共通化することで、振動演出の制御負担を軽減できればよい。例えば、振動演出における振動強度が異なる場合に、振動演出における振動周期を共通化することで、振動演出の制御負担を軽減できればよい。発光演出における一部の発光態様が異なる場合に、その発光演出における他の発光態様を共通化することで、発光演出の制御負担を軽減できればよい。例えば、発光演出における発光色が異なる場合に、発光演出における発光周期を共通化すること

40

50

で、発光演出の制御負担を軽減できればよい。特殊振動演出の振動態様や、特定発光演出の発光態様についても、同様の共通化により、制御負担を軽減できればよい。

【0780】

可変表示の実行中に加えて、あるいは、可変表示の実行中に代えて、小当り遊技状態や大当り遊技状態といった任意の遊技状態に制御されている場合に、操作部演出や特定連動演出を実行可能にしてもよい。例えば小当り遊技状態に制御されている場合には、V入賞アタッカーの開放有無や開放時間、開放回数、あるいは、V入賞の発生後に制御される大当り遊技状態のラウンド数などに応じて、所定割合で操作部演出を実行可能であってもよい。大当り遊技状態に制御される場合には、大当り遊技状態の終了後における時短制御や確変制御の有無や終了条件、大当り遊技状態において先に報知したラウンド数よりも増加したラウンド数となるランクアップの有無や増加量などに応じて、所定割合で操作部演出を実行可能であってもよい。小当り遊技状態や大当り遊技状態における可動物動作、画像表示、楽曲再生といった、特定演出に伴い特定連動演出を実行可能であってもよい。

10

【0781】

特定連動演出を実行可能な特定演出は、可変表示の実行に応じて実行可能な任意の演出であってもよいし、可変表示の実行にかかわらず実行可能な任意の演出であってもよい。例えば、リーチ演出とは異なり、所定割合で可変表示の表示結果が「大当り」となり大当り遊技状態に制御されることを示唆する示唆演出が実行される場合に、一部または全部の演出期間において特定連動演出を実行可能であってもよい。

【0782】

任意の演出状態に制御されている場合に、操作部演出や特定連動演出を実行可能にしてもよい。例えば特別演出モードとなる演出状態に制御されている場合には、特別演出モードとは異なる演出モードとなる演出状態に制御されている場合よりも、高い割合で操作部演出や特定連動演出を実行可能であってもよい。

20

【0783】

振動や発光による演出を実行可能な操作部材は、遊技者の動作を検出可能に構成された任意の動作検出部材であればよい。例えば回動操作が可能なジョグダイヤルに対する操作を検出するセンサであってもよいし、タッチパネルに対する接触操作や押圧操作を検出するものであってもよい。また、例えば赤外線センサや超音波センサ、CCDセンサ、CMOSセンサのように、遊技者による所定の動作を検出できるセンサを用いてもよい。所定のカメラを用いて遊技者の手などを撮影した結果を解析（ビデオ式モーションキャプチャ）して、遊技者による動作を検出できるようにしてもよい。その他、遊技者による所定の動作を機械的、電気的、あるいは、電磁的に、検出できる任意の構成であればよい。このような動作検出部材とともに、遊技者が手などを接触可能な接触部材を設けて、動作検出部材とともに、あるいは、動作検出部材とは別に、接触部材を振動させたり発光させたりしてもよい。

30

【0784】

操作部演出に含まれる振動演出は、特徴部48AKにおける振動演出と、特徴部49AKにおける所定振動演出と、特徴部50AKにおける第1振動演出および第2振動演出と、に対応し得る。操作部演出に含まれる振動演出のうち、事前変動開始時となるタイミングAKT01～AKT03において実行可能な操作部演出に含まれる振動演出は、特徴部50AKにおける第1振動演出に対応し得る。操作部演出に含まれる振動演出のうち、対象変動開始時となるタイミングAKT11において実行可能な操作部演出に含まれる振動演出は、特徴部50AKにおける第2振動演出に対応し得る。操作部演出に含まれる発光演出は、特徴部48AKにおける振動演出に伴う発光演出と、特徴部49AKにおける所定振動演出に伴う発光演出と、特徴部50AKにおける第1振動演出および第2振動演出に伴う発光演出とに、対応し得る。操作部演出に含まれる発光演出のうち、事前変動開始時となるタイミングAKT01～AKT03において実行可能な操作部演出に含まれる振動演出に伴う発光演出は、特徴部50AKにおける第1振動演出に伴う発光演出に対応し得る。操作部演出に含まれる発光演出のうち、対象変動開始時となるタイミングAKT1

40

50

1において実行可能な操作部演出に含まれる振動演出に伴う発光演出は、特徴部50AKにおける第2振動演出に伴う発光演出に対応し得る。特定連動演出に含まれる特殊振動演出は、特徴部49AKにおける特殊振動演出に対応し得る。

【0785】

また、上記した各特徴部や変形例においては、時短状態（高ベース状態）への移行については、必ず特別可変入賞球装置7が作動する大当り状態や小当り状態を経由して移行する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、特別図柄として時短図柄が導出表示された場合に、特別可変入賞球装置7を作動させることなく時短状態（高ベース状態）に移行するようにしてもよい。

【0786】

尚、上記した時短図柄としては、これらの時短図柄をはずれ図柄の一部としてもよいし、小当り図柄の一部としてもよい。

【0787】

また、時短図柄の導出表示に関する抽選処理を行う場合には、これらの抽選処理に、時短図柄抽選用の専用の乱数を用いて抽選を実行してもよいし、はずれ図柄の抽選乱数や大当り図柄の抽選乱数や小当り図柄の抽選乱数、大当り抽選判定用乱数、転落抽選の抽選乱数等の他の抽選を行う乱数を用いて抽選を行うようにしてもよい。

【0788】

また、これら時短図柄については、複数種類の図柄であってよいとともに、その他の図柄である小当り図柄やはずれ図柄で表示される図柄の組み合わせと併用してもよい。尚、この場合、併用する小当り図柄によって時短状態の移行の有無を決定してもよい。但し、時短図柄に当選した場合に、更に抽選によって時短状態への移行の有無を抽選することや、時短回数を抽選することは行わない。

【0789】

また、時短図柄の抽選を行う場合であって、設定値を変更可能である場合には、設定値に応じて時短図柄の抽選確率は変化しない、つまり、全ての設定値において時短図柄の抽選確率は同一とするが、これら時短図柄の抽選確率を第1特図と第2特図とで異なる確率としてもよい。

【0790】

また、時短図柄の抽選を行う場合の乱数取得のタイミングについては、専用の乱数を使用する場合であっても、他の乱数を使用する場合であっても、始動口（第1始動入賞口、第2始動入賞口）への入賞時でよい。

【0791】

また、時短図柄の抽選を行う場合の当選については、専用の乱数（時短抽選乱数）を用いる場合は専用の乱数（時短抽選乱数）による抽選結果を当選値とし、時短図柄の抽選に小当り図柄乱数を用いる場合は特定の小当り図柄乱数値を当選値とし、時短図柄の抽選に転落抽選判定値用乱数を用いる場合は転落抽選判定値用乱数を当選値とすることができる。とともに、構造物を用いた抽選、例えば、特別可変入賞球装置7内部に時短領域を設け、該時短領域を遊技球が通過したことを時短図柄の当選としてもよい。

【0792】

尚、時短図柄の抽選を、構造物を用いて行う場合において小当り図柄が時短図柄を併用する際に、時短状態の可変表示回数（時短回数）は、時短領域の通過の有無で変化しないようにする。

【0793】

また、時短図柄の抽選を行う場合の当選については、時短図柄の抽選にはずれ図柄乱数を用いる場合は特定のはずれ図柄乱数値を当選値とし、時短図柄の抽選に大当り図柄乱数を用いる場合は特定の大当り図柄乱数値を当選値とすることができる。但し、これらの乱数値を当選値とする場合には、設定によって大当り確率以外の性能に差異がでることから、設定値の変更が不能なものに限り可能である。

【0794】

10

20

30

40

50

また、時短図柄の抽選結果の判定タイミングは、大当たり判定後のタイミングにおいて実行すればよい。尚、時短図柄の抽選は、抽選に使用する乱数値がいずれの乱数値であっても、時短状態（高ベース）や高確率時には実行せずに、低確率低ベース状態においてのみ実行する。但し、既に、時短状態となっている状態で、時短図柄が導出表示された場合に、時短回数の再セットや抽選しないことのいずれであっても、遊技機毎に決まっていればよい。

【0795】

また、時短図柄が導出表示されたときの時短回数については、当選値（図柄）と遊技状態毎に応じて、予め定められた複数の時短回数をもつことができる。また、時短図柄毎に時短の付与条件を異なるようにすることもできる。

【0796】

また、時短図柄に応じて時短回数が異なるときには、特図1と特図2で、時短図柄の振り分け抽選を変更することができる。

【0797】

また、同一の時短図柄が導出表示されたときでも、その時の遊技状態に応じて付与される時短回数が異なるようにしてもよい。ただし、遊技状態に対して予め定められたものであることを要する。

【0798】

また、低確率低ベース状態における時短図柄の抽選結果として「時短回数0回」の抽選結果を含めることができる。

【0799】

また、時短終了図柄の導出抽選（時短終了抽選）を実行し、時短回数を時短開始後において時短終了図柄が導出表示されるまで、或いは大当たり図柄が導出表示されるまでの回数としてもよい。つまり、時短の回数を設定せずに、原則、無制限としてもよい。

【0800】

また、時短図柄により制御される時短状態と、大当たりの発生によって制御される時短状態とで、時短回数や付与条件を異なるようにしてもよい。

【0801】

また、時短図柄が導出表示された場合において時短状態に制御されるタイミングは、時短図柄の図柄確定時間が経過した時点となる。但し、時短図柄の抽選に小当たり図柄乱数を用いる場合にあって、小当たり当選して時短状態に移行する場合には、小当たりの動作終了時が時短状態に制御されるタイミングとなる。

【0802】

また、構造物を用いた抽選の場合に時短状態に制御されるタイミングは、構造物を動作させる遊技状態（例えば、小当たり状態）における構造物の動作終了時のタイミングとなる。

【0803】

また、大当たり後において所定の可変表示回数に亘って高確率低ベース状態に制御される遊技機（所謂、規定回数確変機（ST機））の場合に、遊技場の開店時に高確率低ベース状態であり、該高確率低ベース状態が規定回数の可変表示が実行されて終了した後、時短状態に制御するようにしてもよい。

【0804】

また、時短リミッタ機能を搭載する場合にあって、時短図柄が導出表示された場合には、時短リミッタの回数を更新する。

【0805】

また、時短図柄の図柄確定時間を、他の図柄の図柄確定時間と異なる時間としてもよい。

【0806】

（特徴部48AKの課題解決手段および効果）

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、遊技者が操作可能な操作手段と、操作手段が振動する振動演出を実行可能な振動演出実行手段と、振動演出に伴い操作手段を発光させる発光演出を実行可能な発光演出実行手段と、を備え、振動演出が実

10

20

30

40

50

行されないときよりも、振動演出が実行されるときの方が、有利状態に制御される割合が高く、振動演出に伴う発光演出の発光態様と、該振動演出が実行されたタイミングとに応じて、有利状態に制御される割合が異なり、振動演出に伴う発光演出の発光態様に依拠して、該振動演出の振動態様が異なる。ここで、有利状態は、例えば大当り遊技状態などであればよい。遊技機は、例えばパチンコ遊技機１などであればよい。操作手段は、例えばスティックコントローラ３１Ａ、プッシュボタン３１Ｂなどであればよい。振動演出は、例えば操作部演出パターンに含まれる振動パターンによる振動モータ１３１の駆動などであればよい。振動演出実行手段は、例えばステップＡＫＳ２０３にて決定された操作部演出制御パターンの振動制御データを用いてステップＳ１７２の可変表示中演出処理を実行する演出制御用ＣＰＵ１２０などであればよい。発光演出は、例えば操作部演出パターンに含まれる発光色によるレバーランプ９Ｂ１およびボタンランプ９Ｂ２の発光などであればよい。発光演出実行手段は、例えばステップＡＫＳ２０３にて決定された操作部演出制御パターンのランプ制御データを用いてステップＳ１７２の可変表示中演出処理を実行する演出制御用ＣＰＵ１２０などであればよい。振動演出が実行されたときの方が有利状態に制御される割合が高いことは、例えば操作部演出パターンなどに依拠した大当り信頼度などであればよい。発光演出の発光態様と振動演出が実行されたタイミングとに応じて有利状態に制御される割合が異なることは、例えば操作部演出パターンに含まれる発光色と操作部演出パターンの用途に依拠した大当り信頼度などであればよい。発光演出の発光態様に依拠して振動演出の振動態様が異なることは、例えば操作部演出パターンＡＫＣ０１～ＡＫＣ０３、ＡＫＣ１１～ＡＫＣ１３に含まれる発光色と振動パターンＡＫＶ０１～ＡＫＶ０３などであればよい。

10

20

このような構成によれば、振動演出の振動態様や発光演出の発光態様、振動演出の実行タイミングに注目させて、遊技興趣を向上させることができる。

【０８０７】

振動演出実行手段は、可変表示が開始されるタイミングにおいて振動演出を実行可能であってもよい。ここで、可変表示が開始されるタイミングは、例えばタイミングＡＫＴ０１～ＡＫＴ０３、ＡＫＴ１１などであればよい。

このような構成においては、振動演出を実行可能なタイミングを多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

【０８０８】

30

振動演出実行手段は、可変表示がリーチ態様になるタイミングにおいて振動演出を実行可能であってもよい。ここで、可変表示がリーチ態様になるタイミングは、例えばタイミングＡＫＴ１２などであればよい。

このような構成においては、振動演出を実行可能なタイミングを多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

【０８０９】

振動演出実行手段は、可変表示がリーチ態様となった後に発展演出が実行されるタイミングにおいて振動演出を実行可能であってもよい。ここで、発展演出が実行されるタイミングは、例えばタイミングＡＫＴ１３などであればよい。

このような構成においては、振動演出を実行可能なタイミングを多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

40

【０８１０】

振動演出実行手段は、有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出が実行されるタイミングにおいて振動演出を実行可能であってもよい。ここで、報知演出が実行されるタイミングは、例えばタイミングＡＫＴ１４などであればよい。

このような構成においては、振動演出を実行可能なタイミングを多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

【０８１１】

可変表示が開始されるタイミングにおいて実行可能な振動演出に伴う発光演出の発光態様は、第１発光態様と、該第１発光態様とは異なる第２発光態様とを含み、発光演出が第

50

1 発光態様で実行される場合と、発光演出が第2発光態様で実行される場合とで、振動演出の振動態様が異なってもよい。ここで、第1発光態様は、例えば発光色が白色の場合であればよい。第2発光態様は、例えば発光色が赤色や虹色の場合であればよい。振動態様が異なることは、例えば振動パターンAKV03とは異なる振動パターンAKV02の場合などであればよい。

このような構成においては、振動演出の振動態様や発光演出の発光態様を多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

【0812】

可変表示が開始されるタイミングにおいて実行される振動演出と、可変表示がリーチ態様となった後に発展演出が実行されるタイミングにおいて実行される振動演出とで、発光演出の発光態様が共通であり、振動態様が異なってもよい。ここで、発光態様が共通であることは、例えば発光色が白色の場合などであればよい。振動態様が異なることは、例えば振動パターンAKV21、AKV22とは異なる振動パターンAKV02の場合などであればよい。

10

このような構成においては、タイミングに応じた振動演出の振動態様を多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

【0813】

可変表示がリーチ態様になるタイミングにおいて実行される振動演出と、報知演出が実行されるタイミングにおいて実行される振動演出とで、実行された際に有利状態に制御される割合は共通であり、振動態様が異なってもよい。ここで、有利状態に制御される割合が共通であることは、例えば大当り信頼度が100%である場合などであればよい。振動態様が異なることは、例えば振動パターンAKV31とは異なる振動パターンAKV11、AKV12の場合などであればよい。

20

このような構成においては、タイミングに応じた振動演出の振動態様を多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

【0814】

可変表示が開始されるタイミングにおいて実行される振動演出と、可変表示がリーチ態様になるタイミングにおいて実行される振動演出とで、発光演出の発光態様が異なり、振動態様が異なってもよい。ここで、発光態様が異なることは、例えば発光色が桃色や橙色の場合とは異なる白色や赤色や虹色の場合などであればよい。異なる振動態様は、例えば振動パターンAKV11、AKV12とは異なる振動パターンAKV02、AKV03の場合などであればよい。

30

このような構成においては、タイミングに応じた振動演出の振動態様や発光演出の発光態様を多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

【0815】

可変表示がリーチ態様になるタイミングにおいて実行される振動演出と、可変表示がリーチ態様となった後に発展演出が実行されるタイミングにおいて実行される振動演出とで、振動態様が異なってもよい。ここで、振動態様が異なることは、例えば振動パターンAKV21、AKV22とは異なる振動パターンAKV11、AKV12の場合などであればよい。

40

このような構成においては、タイミングに応じた振動演出の振動態様を多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

【0816】

操作手段を発光させる第1発光手段と、第1発光手段とは異なる第2発光手段と、遊技の進行に応じて所定演出を実行可能な所定演出実行手段と、を備え、所定演出の実行中に振動演出が実行された場合に、第1発光手段は振動演出に伴う発光演出の発光態様で発光可能であり、第2発光手段は所定演出に伴い発光演出とは異なる発光態様で発光可能であってもよい。ここで、第1発光手段は、例えばレバーランプ9B1、ボタンランプ9B2などであればよい。第2発光手段は、例えば上枠ランプ9C、左枠ランプ9M、右枠ランプ9Nなどであればよい。所定演出は、例えば背景画像や文字画像の表示などであればよい。

50

い。所定演出実行手段は、例えば画像表示装置 5 などであればよい。振動演出に応じた発光態様は、例えば操作部演出パターンに含まれる発光色などであればよい。所定演出に応じた発光態様は、例えば可変表示演出制御パターンに含まれるランプ制御データに応じた発光態様などであればよい。

このような構成においては、第 1 発光手段や第 2 発光手段による発光態様を多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

【0817】

遊技者の視線を操作手段に誘導する視線誘導演出を実行可能な視線誘導演出実行手段を備え、振動演出実行手段は、第 1 タイミングと、該第 1 タイミングよりも後の第 2 タイミングと、において、振動演出を実行可能であり、第 1 タイミングであるか第 2 タイミングであるかにかかわらず、共通の振動態様で振動演出を実行可能であり、視線誘導演出実行手段は、第 1 タイミングにおいて視線誘導演出を実行せず、第 2 タイミングにおいて振動演出が実行される前に視線誘導演出を実行可能であってもよい。ここで、視線誘導演出実行手段は、例えば遊技効果ランプ 9 L、9 R などであればよい。第 1 タイミングは、例えばタイミング T 1、T 2 などであればよい。第 2 タイミングは、例えばタイミング T 3、T 4 などであればよい。共通の振動態様は、例えば振動時間が 1.5 秒や 3 秒である場合などであればよい。第 1 タイミングにおいて視線誘導演出を実行しない場合は、例えばステップ 10SHS3 にてタイミング T 1、T 2 の場合などであればよい。第 2 タイミングにおいて視線誘導演出を実行可能な場合は、例えばステップ 10SHS3 にてタイミング T 3、T 4 の場合などであればよい。

このような構成においては、操作手段の振動を好適に認識させて振動演出による興趣を十分に高めることができる。

【0818】

(特徴部 49AK の課題解決手段および効果)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、遊技者が操作可能な操作手段と、操作手段が振動する振動演出として、所定振動演出と特殊振動演出とを実行可能な振動演出実行手段と、所定振動演出に伴い操作手段を発光させる発光演出を実行可能な発光演出実行手段と、遊技の進行に応じて特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、を備え、所定振動演出が実行されないときよりも、所定振動演出が実行されるときの方が、有利状態に制御される割合が高く、所定振動演出に伴う発光演出の発光態様と、該所定振動演出が実行されたタイミングとに応じて、有利状態に制御される割合が異なり、振動演出実行手段は、特定演出の実行に伴い特殊振動演出を実行可能であり、所定振動演出と、特殊振動演出とで振動態様が異なる。ここで、有利状態は、例えば大当り遊技状態などであればよい。遊技機は、例えばパチンコ遊技機 1 などであればよい。操作手段は、例えばスティックコントローラ 31A、プッシュボタン 31B などであればよい。所定振動演出は、例えば操作部演出パターンに含まれる振動パターンによる振動モータ 131 の駆動などであればよい。特殊振動演出は、例えば可変表示演出制御パターンに含まれる振動制御データによる振動モータ 131 の駆動などであればよい。振動演出実行手段は、例えばステップ AKS203 にて決定された操作部演出制御パターンや可変表示演出制御パターンの振動制御データを用いてステップ S172 の可変表示中演出処理を実行する演出制御用 CPU 120 などであればよい。発光演出は、例えば操作部演出パターンに含まれる発光態色によるレバーランプ 9B1 およびボタンランプ 9B2 の発光などであればよい。発光演出実行手段は、例えばステップ AKS203 にて決定された操作部演出制御パターンのランプ制御データを用いてステップ S172 の可変表示中演出処理を実行する演出制御用 CPU 120 などであればよい。特定演出は、例えば S プリーチ A のリーチ演出、大当り確定報知、大当り種別抽選などであればよい。特定演出実行手段は、例えばステップ AKS203 にて決定された可変表示演出制御パターンに基づいてステップ S172 の可変表示中演出処理を実行する演出制御用 CPU 120 などであればよい。所定振動演出が実行されるときの方が有利状態に制御される割合が高いことは、例えば操作部演出パターンなどに応じた大当り信頼度などであればよい。発光演出の発光態様と所定振動演出が実行さ

れたタイミングとに応じて有利状態に制御される割合が異なることは、例えば操作部演出パターンに含まれる発光色と操作部演出パターンの用途に応じた大当り信頼度などであればよい。特殊振動演出を実行可能であることは、例えば期間AKZ01～AKZ05における振動演出の実行などであればよい。所定振動演出と特殊振動演出とで振動態様が異なることは、例えば振動パターンAKV41～AKV44とは異なる振動パターンAKV01～AKV03などであればよい。

このような構成によれば、振動演出の振動態様や発光演出の発光態様、振動演出の実行タイミングに注目させて、遊技興趣を向上させることができる。

【0819】

振動演出実行手段は、可変表示が開始されるタイミングにおいて所定振動演出を実行可能であってもよい。ここで、可変表示が開始されるタイミングは、例えばタイミングAKT01～AKT03、AKT11などであればよい。

このような構成においては、振動演出を実行可能なタイミングを多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

【0820】

振動演出実行手段は、可変表示がリーチ態様になるタイミングにおいて所定振動演出を実行可能であってもよい。ここで、可変表示がリーチ態様になるタイミングは、例えばタイミングAKT12などであればよい。

このような構成においては、振動演出を実行可能なタイミングを多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

【0821】

振動演出実行手段は、可変表示がリーチ態様となった後に発展演出が実行されるタイミングにおいて所定振動演出を実行可能であってもよい。ここで、発展演出が実行されるタイミングは、例えばタイミングAKT13などであればよい。

このような構成においては、振動演出を実行可能なタイミングを多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

【0822】

振動演出実行手段は、有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出が実行されるタイミングにおいて所定振動演出を実行可能であってもよい。ここで、報知演出が実行されるタイミングは、例えばタイミングAKT14などであればよい。

このような構成においては、振動演出を実行可能なタイミングを多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

【0823】

可変表示が開始されるタイミングにおいて実行可能な所定振動演出に伴う発光演出の発光態様は、第1発光態様と、該第1発光態様とは異なる第2発光態様とを含み、発光演出が第1発光態様で実行される場合と、発光演出が第2発光態様で実行される場合とで、所定振動演出の振動態様が異なってもよい。ここで、第1発光態様は、例えば発光色が白色の場合であればよい。第2発光態様は、例えば発光色が赤色や虹色の場合であればよい。異なる振動態様は、例えば振動パターンAKV03とは異なる振動パターンAKV02などであればよい。

このような構成においては、振動演出の振動態様や発光演出の発光態様を多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

【0824】

可変表示が開始されるタイミングにおいて実行される所定振動演出と、可変表示がリーチ態様となった後に発展演出が実行されるタイミングにおいて実行される所定振動演出とで、発光演出の発光態様が共通であり、振動態様が異なってもよい。ここで、発光態様が共通であることは、例えば発光色が白色の場合などであればよい。振動態様が異なることは、例えば振動パターンAKV21、AKV22とは異なる振動パターンAKV02の場合などであればよい。

このような構成においては、タイミングに応じた振動演出の振動態様を多様化して、遊

10

20

30

40

50

技興趣を向上させることができる。

【0825】

可変表示がリーチ態様になるタイミングにおいて実行される所定振動演出と、報知演出が実行されるタイミングにおいて実行される所定振動演出とで、実行された際に有利状態に制御される割合は共通であり、振動態様が異なってもよい。ここで、有利状態に制御される割合が共通であることは、例えば大当り信頼度が100%である場合などであればよい。振動態様が異なることは、例えば振動パターンAKV31とは異なる振動パターンAKV11、AKV12の場合などであればよい。

このような構成においては、タイミングに応じた振動演出の振動態様を多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

10

【0826】

可変表示が開始されるタイミングにおいて実行される所定振動演出と、可変表示がリーチ態様になるタイミングにおいて実行される所定振動演出とで、発光演出の発光態様が異なり、振動態様が異なってもよい。ここで、発光態様が異なることは、例えば発光色が桃色や橙色の場合とは異なる白色や赤色や虹色の場合などであればよい。異なる振動態様は、例えば振動パターンAKV11、AKV12とは異なる振動パターンAKV02、AKV03の場合などであればよい。

このような構成においては、タイミングに応じた振動演出の振動態様や発光演出の発光態様を多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

【0827】

20

可変表示がリーチ態様になるタイミングにおいて実行される所定振動演出と、可変表示がリーチ態様となった後に発展演出が実行されるタイミングにおいて実行される所定振動演出とで、振動態様が異なってもよい。ここで、異なる振動態様は、例えば振動パターンAKV21、AKV22とは異なる振動パターンAKV11、AKV12などであればよい。

このような構成においては、タイミングに応じた振動演出の振動態様を多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

【0828】

操作手段を発光させる第1発光手段と、第1発光手段とは異なる第2発光手段と、遊技の進行に応じて所定演出を実行可能な所定演出実行手段と、を備え、所定演出の実行中に所定振動演出が実行された場合に、第1発光手段は所定振動演出に伴う発光演出の発光態様で発光可能であり、第2発光手段は所定演出に伴い発光演出とは異なる発光態様で発光可能であってもよい。ここで、第1発光手段は、例えばレバーランプ9B1、ボタンランプ9B2などであればよい。第2発光手段は、例えば上枠ランプ9C、左枠ランプ9M、右枠ランプ9Nなどであればよい。所定演出は、例えば背景画像や文字画像の表示などであればよい。所定演出実行手段は、例えば画像表示装置5などであればよい。振動演出に応じた発光態様は、例えば操作部演出パターンに含まれる発光色などであればよい。所定演出に応じた発光態様は、例えば可変表示演出制御パターンに含まれるランプ制御データに応じた発光態様などであればよい。

30

このような構成においては、第1発光手段や第2発光手段による発光態様を多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

40

【0829】

遊技者の視線を操作手段に誘導する視線誘導演出を実行可能な視線誘導演出実行手段を備え、振動演出実行手段は、第1タイミングと、該第1タイミングよりも後の第2タイミングと、において、所定振動演出を実行可能であり、第1タイミングであるか第2タイミングであるかにかかわらず、共通の振動態様で所定振動演出を実行可能であり、視線誘導演出実行手段は、第1タイミングにおいて視線誘導演出を実行せず、第2タイミングにおいて所定振動演出が実行される前に視線誘導演出を実行可能であってもよい。ここで、視線誘導演出実行手段は、例えば遊技効果ランプ9L、9Rなどであればよい。第1タイミングは、例えばタイミングT1、T2などであればよい。第2タイミングは、例えばタイ

50

ミング T 3、T 4 などであればよい。共通の振動態様は、例えば振動時間が 1.5 秒や 3 秒である場合などであればよい。第 1 タイミングにおいて視線誘導演出を実行しない場合は、例えばステップ 10SHS3 にてタイミング T 1、T 2 の場合などであればよい。第 2 タイミングにおいて視線誘導演出を実行可能な場合は、例えばステップ 10SHS3 にてタイミング T 3、T 4 の場合などであればよい。

このような構成においては、操作手段の振動を好適に認識させて振動演出による興趣を十分に高めることができる。

【0830】

所定振動演出が実行される方が、特定演出が実行されるよりも、有利状態に制御される割合が高くてもよい。ここで、有利状態に制御される割合は、例えば S P リーチ A のリーチ演出が実行される場合よりも高い 50% 以上の大当たり期待度などであればよい。

10

このような構成においては、所定振動演出に対する遊技者の期待感を高めて、遊技興趣を向上させることができる。

【0831】

特定演出実行手段は、特定演出として可動部材を動作させる演出を実行可能であり、振動演出実行手段は、可動部材の動作期間中において特殊振動演出を実行可能であってもよい。ここで、可動部材を動作させる演出は、例えば演出実行例 A K G 0 1 ~ A K G 0 3 などであればよい。可動部材の動作期間中における特殊振動演出は、例えば振動パターン A K V 4 1 による振動演出などであればよい。

このような構成においては、振動演出を多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

20

【0832】

振動演出実行手段は、有利状態に制御されることの報知に伴い特殊振動演出を実行可能であってもよい。ここで、有利状態に制御されることの報知は、例えば大当たり確定報知などであればよい。この報知に伴う特殊振動演出は、例えば振動パターン A K V 4 4 による振動演出などであればよい。

このような構成においては、振動演出を多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

【0833】

発光演出実行手段は、特殊振動演出に伴い操作手段を発光させる特定発光演出を実行可能であり、所定振動演出に伴う発光演出と、特殊振動演出に伴う特定発光演出とで、発光態様が異なってもよい。ここで、特定発光演出は、例えば可変表示演出制御パターンに含まれるランプ制御データによるレバーランプ 9 B 1、ボタンランプ 9 B 2 の発光などであればよい。発光態様が異なることは、例えば発光色が青色や金色や青色から赤色を経て金色に変化する場合とは異なる発光色が白色や赤色や虹色の場合などであればよい。

30

このような構成によれば、振動演出に伴う発光演出を多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

【0834】

特殊振動演出が実行される場合に、所定振動演出の実行を制限する制限手段を備えてもよい。ここで、制限手段は、例えばステップ A K S 2 0 2 により操作部演出を決定するときの演出制御用 C P U 1 2 0 などであればよい。

40

このような構成によれば、振動演出を適切に実行して、遊技興趣を向上させることができる。

【0835】

(特徴部 50AK の課題解決手段および効果)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、遊技者が操作可能な操作手段と、操作手段が振動する振動演出として、第 1 振動演出と第 2 振動演出とを実行可能な振動演出実行手段と、振動演出に伴い操作手段を発光させる発光演出を実行可能な発光演出実行手段と、を備え、振動演出が実行されないときよりも、振動演出が実行されるときの方が、有利状態に制御される割合が高く、振動演出に伴う発光演出の発光態様に応じ

50

て、有利状態に制御される割合が異なり、第1振動演出と、第2振動演出とで、実行されるタイミングが異なるとともに、振動態様が異なり、第1振動演出と、第2振動演出とで、発光演出の発光態様が共通である。ここで、有利状態は、例えば大当り遊技状態などであればよい。遊技機は、例えばパチンコ遊技機1などであればよい。操作手段は、例えばスティックコントローラ31A、プッシュボタン31Bなどであればよい。第1振動演出は、例えば操作部演出パターンAKC01～AKC03に含まれる振動パターンAKV01、AKV02による振動モータ131の駆動などであればよい。第2振動演出は、例えば操作部演出パターンAKC11～AKC13に含まれる振動パターンAKV02、AKV03による駆動モータ131の駆動などであればよい。振動演出実行手段は、例えばステップAKS203にて決定された操作部演出制御パターンの振動制御データを用いてステップS172の可変表示中演出処理を実行する演出制御用CPU120などであればよい。発光演出は、例えば操作部演出パターンに含まれる発光色によるレバーランプ9B1およびボタンランプ9B2の発光などであればよい。発光演出実行手段は、例えばステップAKS203にて決定された操作部演出制御パターンのランプ制御データを用いてステップS172の可変表示中演出処理を実行する演出制御用CPU120などであればよい。振動演出が実行されたときの方が有利状態に制御される割合が高いことは、例えば操作部演出パターンなどに応じた大当り信頼度などであればよい。振動演出に伴う発光演出の発光態様に応じて有利状態に制御される割合が異なることは、例えば操作部演出パターンに含まれる発光色に応じた大当り信頼度などであればよい。第1振動演出と第2振動演出とで実行されるタイミングが異なることは、例えば対象変動開始のタイミングAKT11とは異なる事前変動開始のタイミングAKT01～AKT03などであればよい。第1振動演出と第2振動演出とで振動態様が異なることは、例えば振動パターンAKV03とは異なる振動パターンAKV01などであればよい。第1振動演出と第2振動演出とで発光演出の発光態様が共通であることは、例えば操作部演出パターンAKC01～AKC03、AKC11～AKC13に含まれる発光色が白色や赤色や虹色である場合などであればよい。

このような構成によれば、振動演出の振動態様や発光演出の発光態様、振動演出の実行タイミングに注目させて、遊技興趣を向上させることができる。

【0836】

振動演出実行手段は、可変表示が開始されるタイミングにおいて第2振動演出を実行可能であってもよい。ここで、可変表示が開始されるタイミングは、例えば対象変動開始のタイミングAKT11などであればよい。

このような構成においては、振動演出を実行可能なタイミングを多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

【0837】

振動演出実行手段は、可変表示がリーチ態様になるタイミングにおいて第2振動演出を実行可能であってもよい。ここで、可変表示がリーチ態様になるタイミングは、例えばタイミングAKT12などであればよい。

このような構成においては、振動演出を実行可能なタイミングを多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

【0838】

振動演出実行手段は、可変表示がリーチ態様となった後に発展演出が実行されるタイミングにおいて第2振動演出を実行可能であってもよい。ここで、発展演出が実行されるタイミングは、例えばタイミングAKT13などであればよい。

このような構成においては、振動演出を実行可能なタイミングを多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

【0839】

振動演出実行手段は、有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出が実行されるタイミングにおいて第2振動演出を実行可能であってもよい。ここで、報知演出が実行されるタイミングは、例えばタイミングAKT14などであればよい。

このような構成においては、振動演出を実行可能なタイミングを多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

【0840】

可変表示が開始されるタイミングにおいて実行可能な第2振動演出に伴う発光演出の発光態様は、第1発光態様と、該第1発光態様とは異なる第2発光態様とを含み、発光演出が第1発光態様で実行される場合と、発光演出が第2発光態様で実行される場合とで、第2振動演出の振動態様が異なってもよい。ここで、第1発光態様は、例えば発光色が白色の場合であればよい。第2発光態様は、例えば発光色が赤色や虹色の場合であればよい。振動態様が異なることは、例えば振動パターンAKV03とは異なる振動パターンAKV02の場合などであればよい。

10

このような構成においては、振動演出の振動態様や発光演出の発光態様を多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

【0841】

可変表示が開始されるタイミングにおいて実行される第2振動演出と、可変表示がリーチ態様となった後に発展演出が実行されるタイミングにおいて実行される第2振動演出とで、発光演出の発光態様が共通であり、振動態様が異なってもよい。ここで、発光態様が共通であることは、例えば発光色が白色の場合などであればよい。振動態様が異なることは、例えば振動パターンAKV21、AKV22とは異なる振動パターンAKV02の場合などであればよい。

このような構成においては、タイミングに応じた振動演出の振動態様を多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

20

【0842】

可変表示がリーチ態様になるタイミングにおいて実行される第2振動演出と、報知演出が実行されるタイミングにおいて実行される第2振動演出とで、実行された際に有利状態に制御される割合は共通であり、振動態様が異なってもよい。ここで、有利状態に制御される割合が共通であることは、例えば大当り信頼度が100%である場合などであればよい。振動態様が異なることは、例えば振動パターンAKV31とは異なる振動パターンAKV11、AKV12の場合などであればよい。

このような構成においては、タイミングに応じた振動演出の振動態様を多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

30

【0843】

可変表示が開始されるタイミングにおいて実行される第2振動演出と、可変表示がリーチ態様になるタイミングにおいて実行される第2振動演出とで、発光演出の発光態様が異なり、振動態様が異なってもよい。ここで、発光態様が異なることは、例えば発光色が桃色や橙色の場合とは異なる白色や赤色や虹色の場合などであればよい。異なる振動態様は、例えば振動パターンAKV11、AKV12とは異なる振動パターンAKV02、AKV03の場合などであればよい。

このような構成においては、タイミングに応じた振動演出の振動態様や発光演出の発光態様を多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

【0844】

40

可変表示がリーチ態様になるタイミングにおいて実行される第2振動演出と、可変表示がリーチ態様となった後に発展演出が実行されるタイミングにおいて実行される第2振動演出とで、振動態様が異なってもよい。ここで、振動態様が異なることは、例えば振動パターンAKV21、AKV22とは異なる振動パターンAKV11、AKV12の場合などであればよい。

このような構成においては、タイミングに応じた振動演出の振動態様を多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

【0845】

操作手段を発光させる第1発光手段と、第1発光手段とは異なる第2発光手段と、遊技の進行に応じて所定演出を実行可能な所定演出実行手段と、を備え、所定演出の実行中に

50

第2振動演出が実行された場合に、第1発光手段は第2振動演出に伴う発光演出の発光態様で発光可能であり、第2発光手段は所定演出に伴い発光演出とは異なる発光態様で発光可能であってもよい。ここで、第1発光手段は、例えばレバーランプ9B1、ボタンランプ9B2などであればよい。第2発光手段は、例えば上枠ランプ9C、左枠ランプ9M、右枠ランプ9Nなどであればよい。所定演出は、例えば背景画像や文字画像の表示などであればよい。所定演出実行手段は、例えば画像表示装置5などであればよい。振動演出に応じた発光態様は、例えば操作部演出パターンに含まれる発光色などであればよい。所定演出に応じた発光態様は、例えば可変表示演出制御パターンに含まれるランプ制御データに応じた発光態様などであればよい。

このような構成においては、第1発光手段や第2発光手段による発光態様を多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

【0846】

遊技者の視線を操作手段に誘導する視線誘導演出を実行可能な視線誘導演出実行手段を備え、振動演出実行手段は、第1タイミングと、該第1タイミングよりも後の第2タイミングと、において、第2振動演出を実行可能であり、第1タイミングであるか第2タイミングであるかにかかわらず、共通の振動態様で第2振動演出を実行可能であり、視線誘導演出実行手段は、第1タイミングにおいて視線誘導演出を実行せず、第2タイミングにおいて第2振動演出が実行される前に視線誘導演出を実行可能であってもよい。ここで、視線誘導演出実行手段は、例えば遊技効果ランプ9L、9Rなどであればよい。第1タイミングは、例えばタイミングT1、T2などであればよい。第2タイミングは、例えばタイミングT3、T4などであればよい。共通の振動態様は、例えば振動時間が1.5秒や3秒である場合などであればよい。第1タイミングにおいて視線誘導演出を実行しない場合は、例えばステップ10SHS3にてタイミングT1、T2の場合などであればよい。第2タイミングにおいて視線誘導演出を実行可能な場合は、例えばステップ10SHS3にてタイミングT3、T4の場合などであればよい。

このような構成においては、操作手段の振動を好適に認識させて振動演出による興趣を十分に高めることができる。

【0847】

振動演出実行手段は、先読判定結果に基づいて、第2振動演出が実行される可変表示より前の可変表示において第1振動演出を実行可能であってもよい。ここで、保留記憶に対応する可変表示より前の可変表示は、例えば事前変動となる可変表示などであればよい。

【0848】

第1振動演出に伴う発光演出の発光態様は、第1振動時発光態様と、該第1振動時発光態様とは異なる第2振動時発光態様とを含み、発光演出が第1振動時発光態様で実行されるときと、発光演出が第2振動時発光態様で実行されるときとで、第1振動演出の振動態様が異なってもよい。ここで、第1振動時発光態様は、例えば発光色が白色の場合であればよい。第2振動時発光態様は、例えば発光色が赤色や虹色の場合であればよい。振動態様が異なることは、例えば振動パターンAKV02とは異なる振動パターンAKV01の場合などであればよい。

このような構成においては、振動演出の振動態様や発光演出の発光態様を多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

【0849】

第1振動演出に伴う発光演出と、第2振動演出に伴う発光演出とで、発光態様が異なってもよい。ここで、発光態様が異なることは、例えば連続演出パターンに応じて残余回数が「0」以外の場合に残余回数が「0」の場合とは異なる操作部演出パターンの発光色となる場合などであればよい。

このような構成においては、振動演出に伴う発光演出の発光態様を多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

【0850】

(特徴部48AK～50AKの関連付けに係る説明)

10

20

30

40

50

特徴部 48AK～50AKに係る各構成は、他の特徴部に係る各構成の一部又は全部と、適宜、組み合わせられてもよい。このように組み合わせられた特徴部、あるいは組み合わせられていない個別の特徴部について、他の特徴部に係る各構成の一部又は全部と、適宜、組み合わせられてもよい。

【符号の説明】

【0851】

1	…	パチンコ遊技機	
5	…	画像表示装置	
9	…	遊技効果ランプ	
9B1	…	レバーランプ	10
9B2	…	ボタンランプ	
9C	…	上枠ランプ	
9M	…	左枠ランプ	
9N	…	右枠ランプ	
11	…	主基板	
12	…	演出制御基板	
31A	…	スティックコントローラ	
31B	…	プッシュボタン	
32	…	可動体	
100	…	遊技制御用マイクロコンピュータ	20
120	…	演出制御用CPU	
131	…	振動モータ	

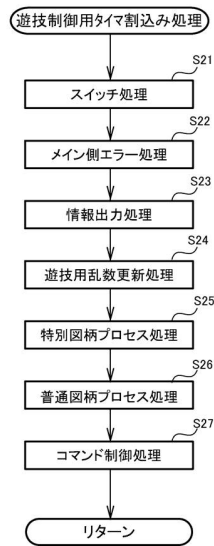
30

40

50

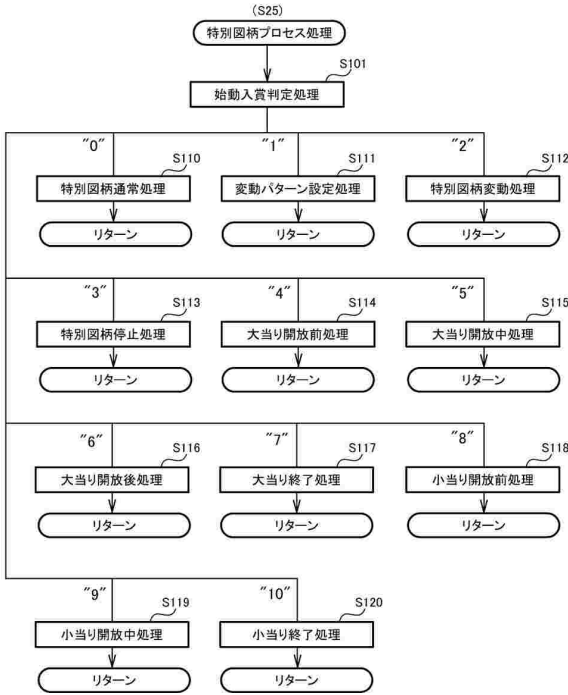
【図 5】

【図 5】



【図 6】

【図 6】



【図 7】

【図 7】

(A) 第1特別図表示結果判定テーブル

遊技状態	特別図表示結果	MR1 (設定値1)	MR1 (設定値2)	MR1 (設定値3)	MR1 (設定値4)	MR1 (設定値5)	MR1 (設定値6)
通常状態 または時短状態	大当り	1020~1237 (確率:1/300)	1020~1253 (確率:1/280)	1020~1272 (確率:1/260)	1020~1292 (確率:1/240)	1020~1317 (確率:1/220)	1020~1346 (確率:1/200)
	小当り	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)
	はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外
確変状態	大当り	1020~1346 (確率:1/200)	1020~1383 (確率:1/180)	1020~1429 (確率:1/160)	1020~1487 (確率:1/140)	1020~1556 (確率:1/120)	1020~1674 (確率:1/100)
	小当り	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)
	はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外

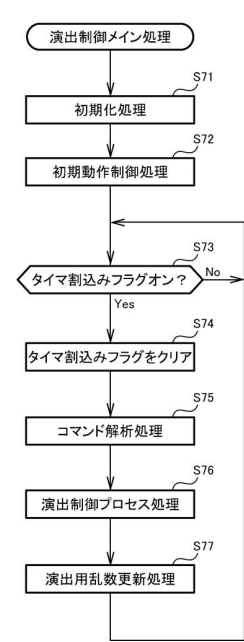
【図 8】

【図 8】

(B) 第2特別図表示結果判定テーブル

遊技状態	特別図表示結果	MR1 (設定値1)	MR1 (設定値2)	MR1 (設定値3)	MR1 (設定値4)	MR1 (設定値5)	MR1 (設定値6)
通常状態 または時短状態	大当り	1020~1237 (確率:1/300)	1020~1253 (確率:1/280)	1020~1272 (確率:1/260)	1020~1292 (確率:1/240)	1020~1317 (確率:1/220)	1020~1346 (確率:1/200)
	小当り	32767~33421 (確率:1/100)	32767~33421 (確率:1/100)	32767~33421 (確率:1/100)	32767~33421 (確率:1/100)	32767~33421 (確率:1/100)	32767~33421 (確率:1/100)
	はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外
確変状態	大当り	1020~1346 (確率:1/200)	1020~1383 (確率:1/180)	1020~1429 (確率:1/160)	1020~1487 (確率:1/140)	1020~1556 (確率:1/120)	1020~1674 (確率:1/100)
	小当り	32767~33421 (確率:1/100)	32767~33421 (確率:1/100)	32767~33421 (確率:1/100)	32767~33421 (確率:1/100)	32767~33421 (確率:1/100)	32767~33421 (確率:1/100)
	はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外

【図 8】



10

20

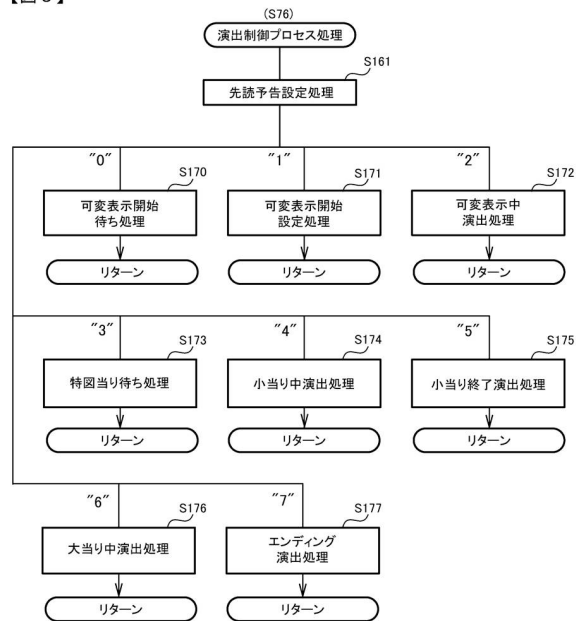
30

40

50

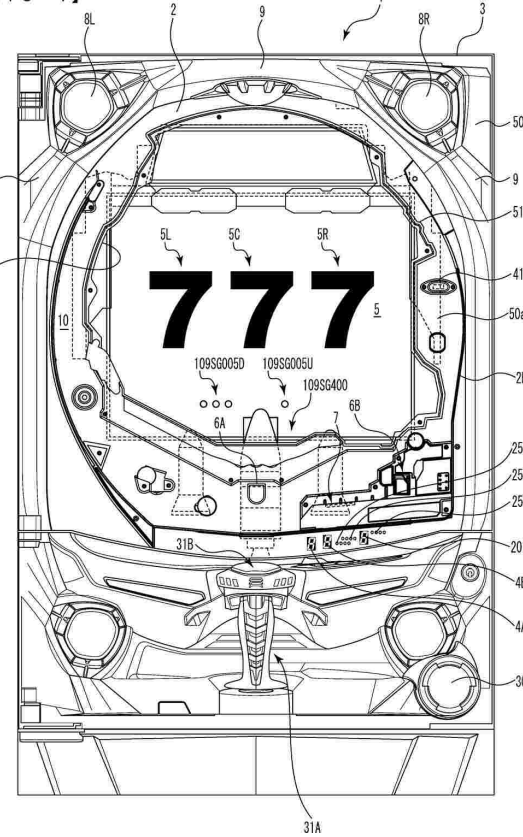
【圖 9】

【図 9】



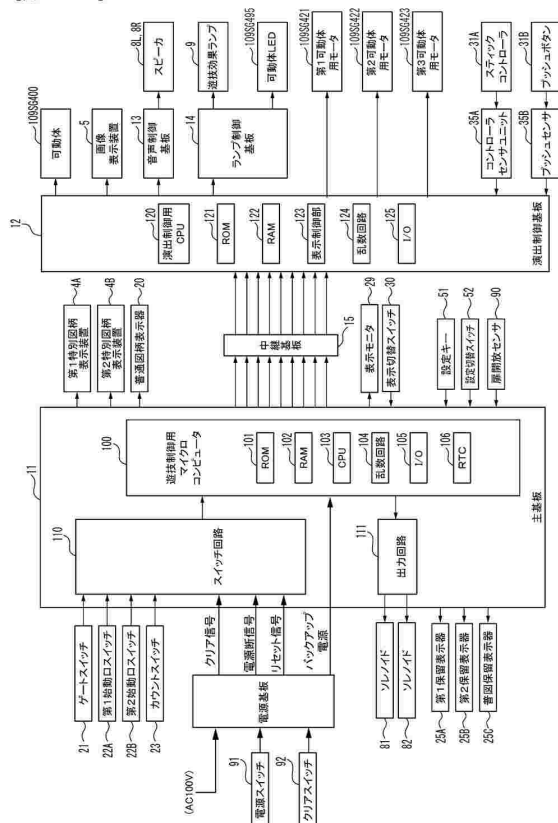
【図 10-1】

【图 10-1】



【図 10-2】

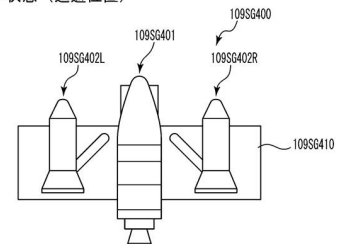
【圖 10-2】



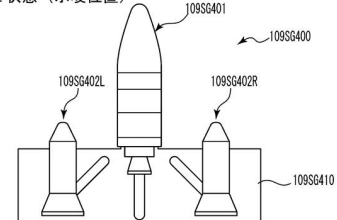
【図 10-3】

【図 10-3】

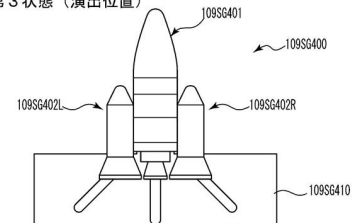
(A) 第 1 状态 (退避位置)



(B) 第2狀態 (示唆位置)



(C) 第3狀態 (演出位置)



【図 10-4】

【図 10-4】

(A)

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第1可変表示開始	第1特図の可変表示の開始を指定
80	02	第2可変表示開始	第2特図の可変表示の開始を指定
81	XX	変動パターン指定	変動パターン(可変表示時間)を指定
8C	XX	可変表示結果指定	可変表示結果を指定
8F	00	図柄確定	飾り図柄の可変表示の停止指定
95	XX	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
A0	XX	当り開始指定	大当りまたは小当りの開始指定
A1	XX	大入賞口開放中指定	大入賞口開放中を指定
A2	XX	大入賞口開放後指定	大入賞口開放後を指定
A3	XX	当り終了指定	大当りまたは小当りの終了指定
B1	00	第1始動口入賞指定	第1始動入賞口への入賞を通知
B2	00	第2始動口入賞指定	第2始動入賞口への入賞を通知
C1	XX	第1保留記憶数通知	第1保留記憶数を通知
C2	XX	第2保留記憶数通知	第2保留記憶数を通知
C4	XX	図柄指定	始動入賞時の入賞時判定結果(表示結果)を指定
C6	XX	変動カテゴリ	始動入賞時の入賞時判定結果(変動カテゴリ)を指定

(B)

MODE	EXT	名称	指定内容
8C	00	第1可変表示結果指定	はずれ
8C	01	第2可変表示結果指定	大当り(確変A)
8C	02	第3可変表示結果指定	大当り(確変B)
8C	03	第4可変表示結果指定	大当り(確変C)
8C	04	第5可変表示結果指定	大当り(非確変)
8C	05	第6可変表示結果指定	小当り

【図 10-6】

【図 10-6】

(A) 表示結果判定テーブル 1

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態	1~219	大当り
	上記数値以外	はずれ
確変状態	10000~12180	大当り
	上記数値以外	はずれ

(B) 表示結果判定テーブル 2

特図種別	判定値(MR1)	特図表示結果
第1特図	54000~54651(1/100)	小当り
第2特図	—	小当り

【図 10-5】

【図 10-5】

乱数値	範囲	用途
MR1	1~65536	特図表示結果判定用
MR2	1~100	大当り種別判定用
MR3	1~997	変動パターン判定用
MR4	3~13	普図表示結果判定用

【図 10-7】

【図 10-7】

(A) 大当り種別判定テーブル

変動特図	判定値(MR2)	大当り種別
第1特図	1~50	非確変
	51~80	確変A
	81~95	確変B
	96~100	確変C
第2特図	1~50	非確変
	51~100	確変A

(B) 大当り種別

大当り種別	確変制御	時短制御	ラウンド数
確変A	次回大当りまで	次回大当りまで	10
確変B	次回大当りまで	次回大当りまで	5
確変C	次回大当りまで	次回大当りまで	2
非確変	無し	100回 (100回以内の大当りまで)	2

10

20

30

40

50

【図 10-8】

【図 10-8】

変動パターン	特図可変表示時間(ms)	内容
PA1-1	12000	短縮なし(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-2	5750	同種別保留3個短縮(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-3	3750	同種別保留4個短縮(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-4	3000	短縮(時短制御中)→非リーチ(はずれ)
PA2-1	20000	ノーマルリーチ(はずれ)
PA2-2	40000	スーパーリーチα1(はずれ)
PA2-3	50000	スーパーリーチα2(はずれ)
PA2-4	60000	スーパーリーチβ1(はずれ)
PA2-5	70000	スーパーリーチβ2(はずれ)
PB1-1	20000	ノーマルリーチ(大当り)
PB1-2	40000	スーパーリーチα1(大当り)
PB1-3	50000	スーパーリーチα2(大当り)
PB1-4	60000	スーパーリーチβ1(大当り)
PB1-5	70000	スーパーリーチβ2(大当り)
PC1-1	5000	特殊当り(小当り)

【図 10-9】

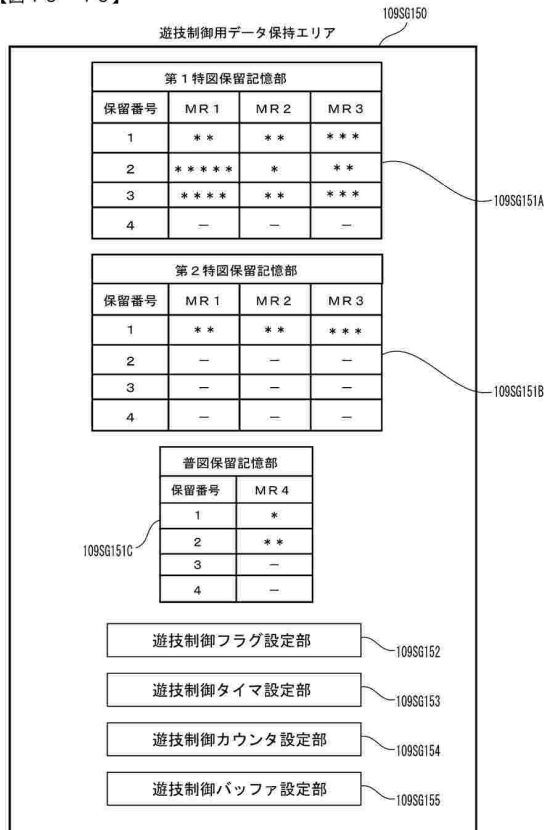
【図 10-9】

可変表示結果	非確変 大当り	確変大当り	小当り	はずれ (保留数2以下)	はずれ (保留数3)	はずれ (保留数4)	はずれ (時短時)
変動パターン判定テーブル	太字/通常状態 判定テーブルA	太字/通常状態 判定テーブルB	太字/通常状態 判定テーブルC	はずれ通常状態 判定テーブルA	はずれ通常状態 判定テーブルB	はずれ通常状態 判定テーブルC	はずれ通常状態 判定テーブルD
PA1-1(非Rははずれ短縮なし)	-	-	-	600	-	-	-
PA1-2(非Rははずれ短縮1)	-	-	-	-	700	-	-
PA1-3(非Rははずれ短縮2)	-	-	-	-	-	800	-
PA1-4(非Rははずれ時短)	-	-	-	-	-	-	800
PA2-1(ノーマルRははずれ)	-	-	-	300	200	100	100
PA2-2(スーパーRα1ははずれ)	-	-	-	50	50	50	50
PA2-3(スーパーRα2ははずれ)	-	-	-	22	22	22	22
PA2-4(スーパーRβ1ははずれ)	-	-	-	15	15	15	15
PA2-5(スーパーRβ2ははずれ)	-	-	-	10	10	10	10
PB1-1(ノーマルR大当り)	2	2	-	-	-	-	-
PB1-2(スーパーRα1大当り)	45	30	-	-	-	-	-
PB1-3(スーパーRα2大当り)	150	135	-	-	-	-	-
PB1-4(スーパーRβ1大当り)	300	315	-	-	-	-	-
PB1-5(スーパーRβ2大当り)	500	515	-	-	-	-	-
PC1-1(特殊当り)	-	-	997	-	-	-	-

(数値は判定値数)

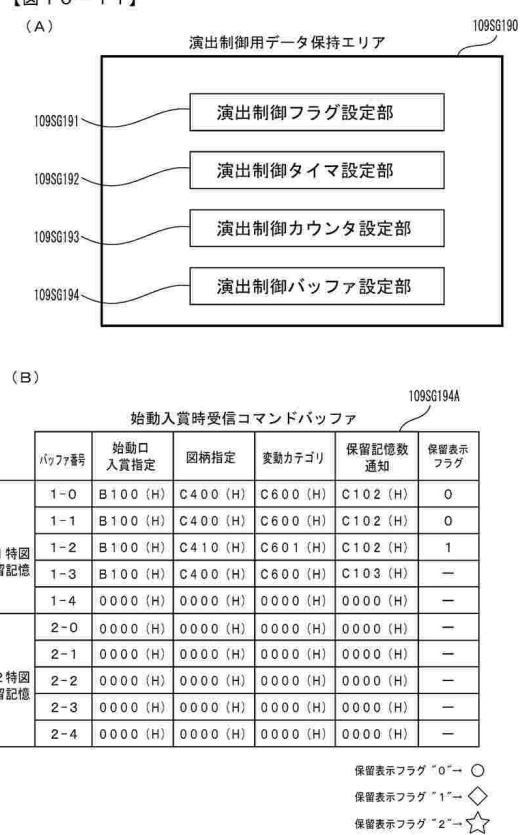
【図 10-10】

【図 10-10】



【図 10-11】

【図 10-11】



10

20

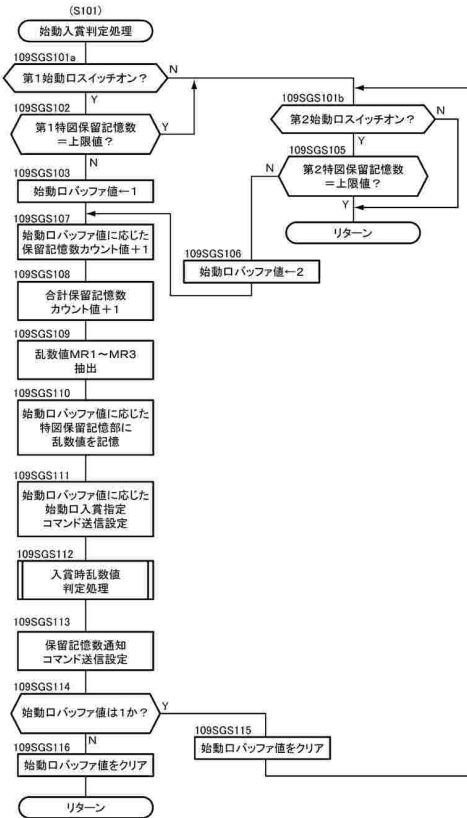
30

40

50

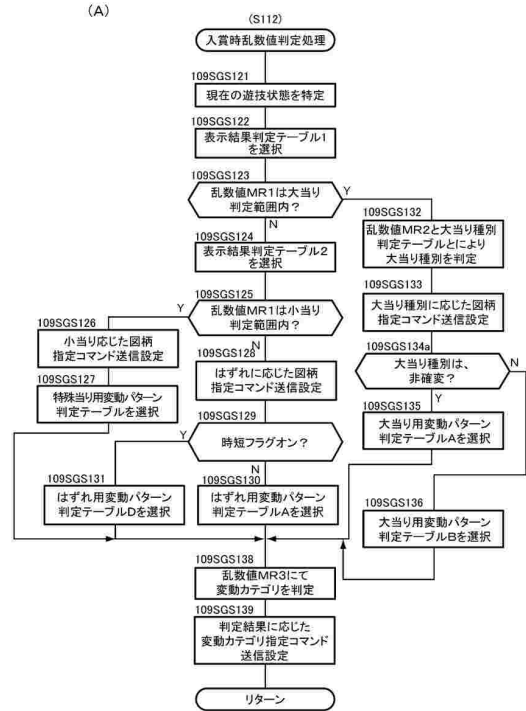
【図 10-12】

【图 10-12】



【図 10-13】

【图 10-13】

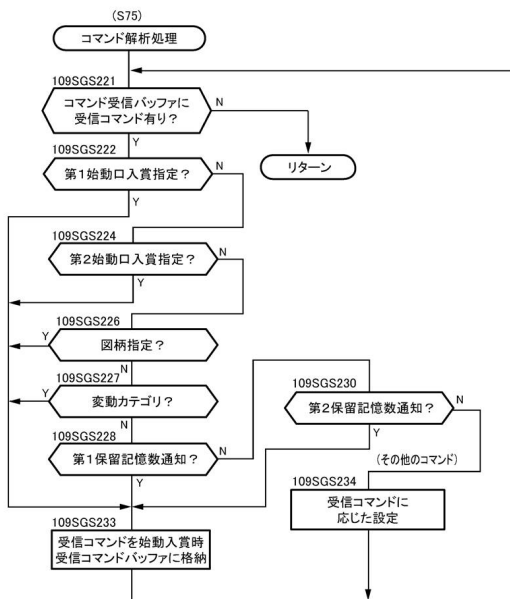


(B)

MODE	EXT	変動カテゴリ
C6	00	非リーチ
	01	Sリーチ
	02	その他

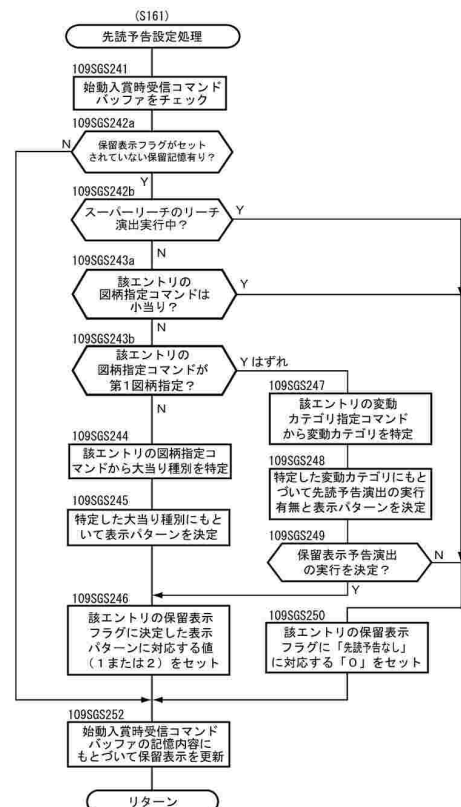
【図 10-14】

【図 10-14】



【図 10-15】

【图 10-15】



【図 10-16】

【図 10-16】

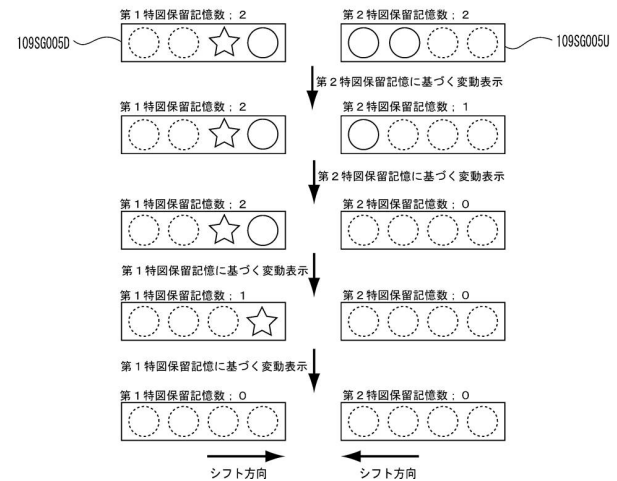
先読み予告演出実行の有無と表示パターン決定割合

変動表示結果	先読み予告演出 なし	先読み予告演出あり	
		表示パターンα	表示パターンβ
大当たり（非確変大当たり）	0%	70%	30%
大当たり（確変大当たり）	0%	30%	70%
はずれ（非リーチ）	95%	5%	0%
はずれ（その他）	75%	20%	5%
はずれ（Sリーチ）	65%	25%	10%

【図 10-17】

【図 10-17】

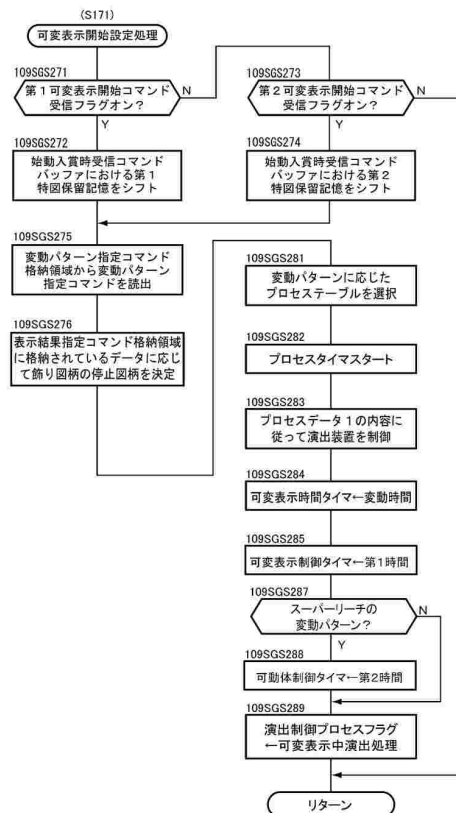
第 1 保留記憶表示エリア及び第 2 保留記憶表示エリアの更新例



10

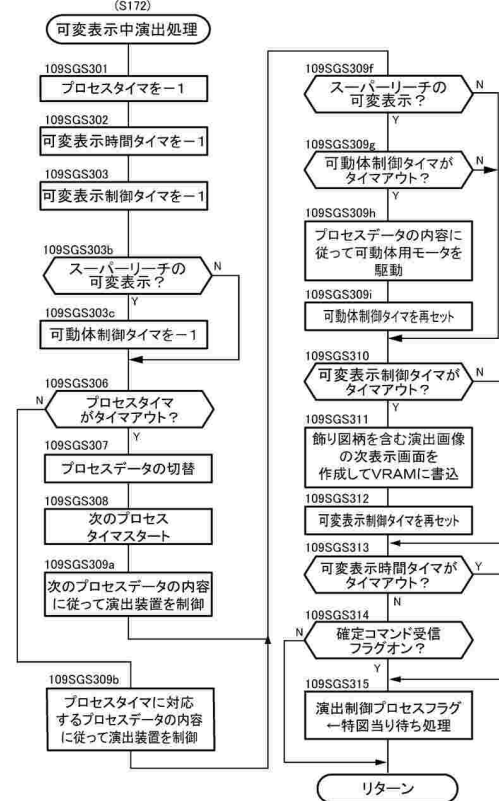
【図 10-18】

【図 10-18】



【図 10-19】

【図 10-19】



20

30

40

50

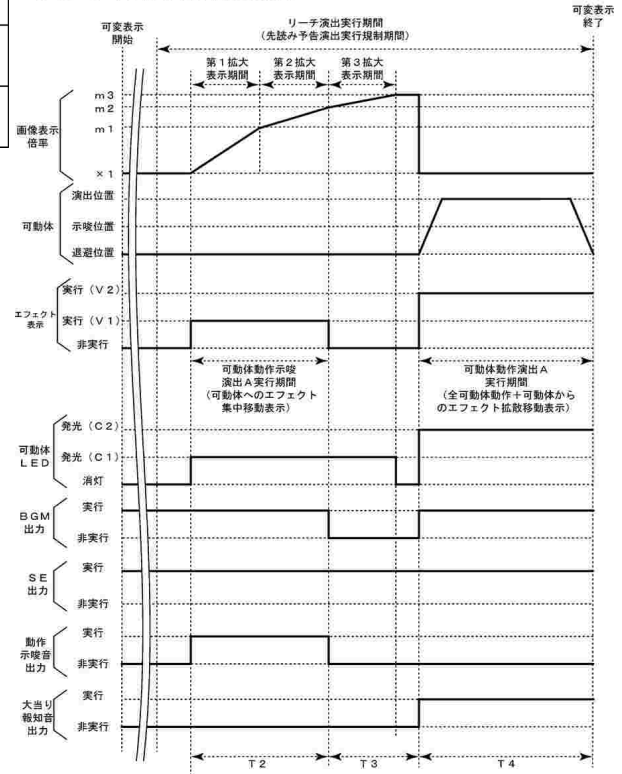
【図 10-20】

【図 10-20】

名称	用途	セット時間
可変表示制御タイマ	画像表示装置に表示される演出画像の表示	第 1 時間 (33ms)
可動体制御タイマ	可動体の移動制御	第 2 時間 (1ms)

【図 10-21】

【図 10-21】

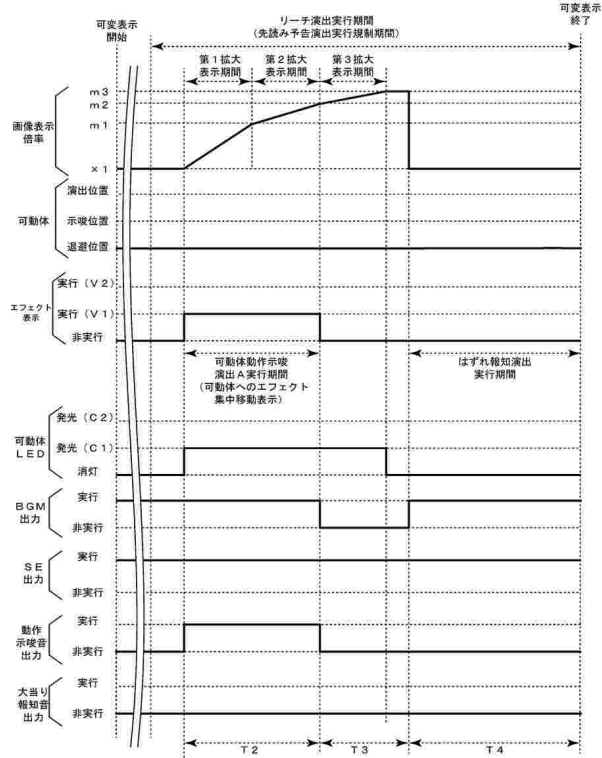
スーパーリーチ $\alpha 1$ 、 $\alpha 2$ 大当りの可変表示

10

20

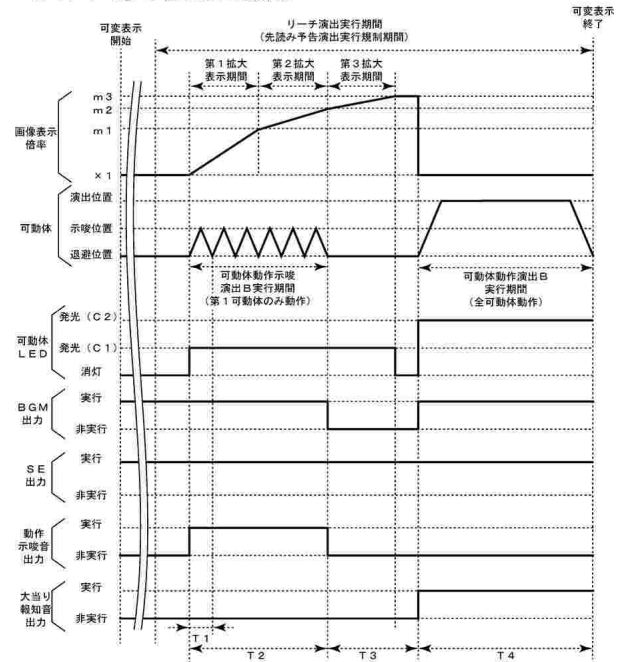
【図 10-22】

【図 10-22】

スーパーリーチ $\alpha 1$ 、 $\alpha 2$ はずれの可変表示

【図 10-23】

【図 10-23】

スーパーリーチ $\beta 1$ 、 $\beta 2$ 大当りの可変表示

30

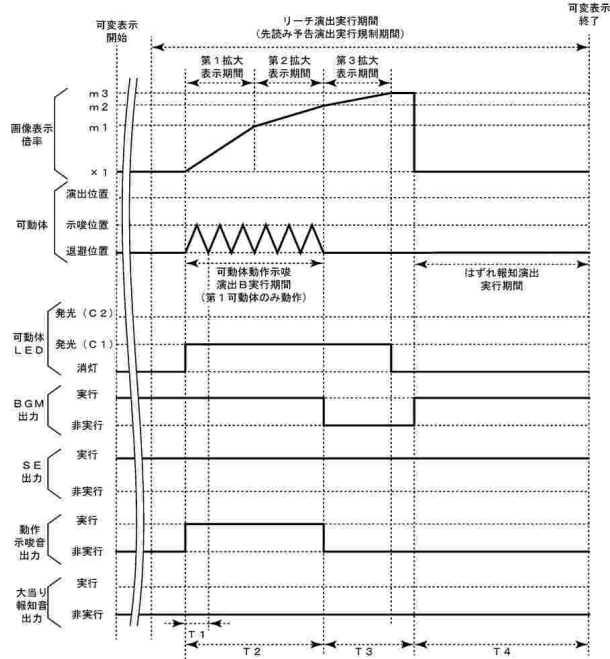
40

50

【図 10-24】

【図 10-24】

スーパーリーチβ 1、β 2はいずれの可変表示



【図 10-25】

【図 10-25】

名称	可動体示唆動作	単位時間あたりの画像拡大率
第1拡大表示期間	有	大
第2拡大表示期間	有	中
第3拡大表示期間	無	小

10

【図 10-26】

【図 10-26】

(A)

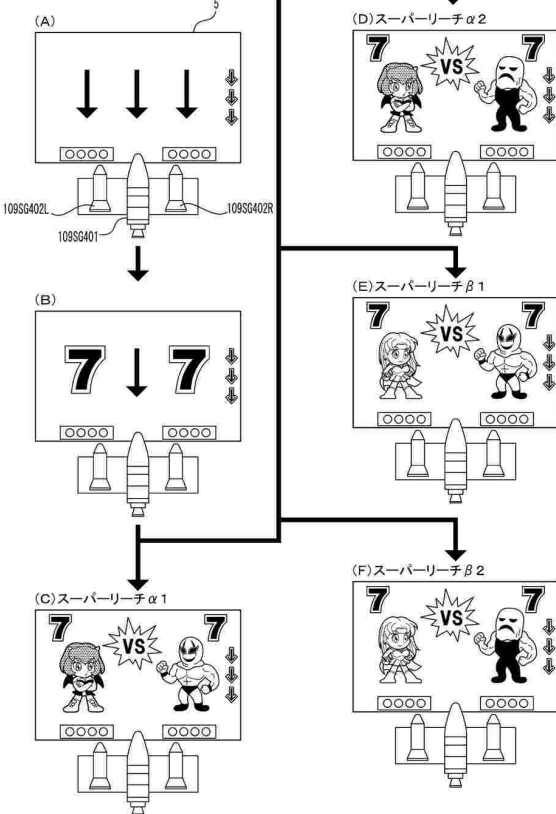
名称	演出態様	可動体LED
可動体動作示唆演出A	星型のエフェクト画像が第1可動体に対して繰り返し作用 (複数の星型のエフェクト画像が速度V1にて第1可動体に向けて移動)	輝度C1にて発光
可動体動作示唆演出B	第1可動体が退避位置と示唆位置との間を繰り返し移動	

(B)

名称	演出態様	可動体LED
可動体動作演出A	・可動体ユニットが第1状態から第3状態に変化 ・複数の星型のエフェクト画像が速度V2にて第1可動体から拡散	輝度C2にて発光
可動体動作演出B	・可動体ユニットが第1状態から第3状態に変化 ・爆発エフェクト画像表示	

【図 10-27】

【図 10-27】



20

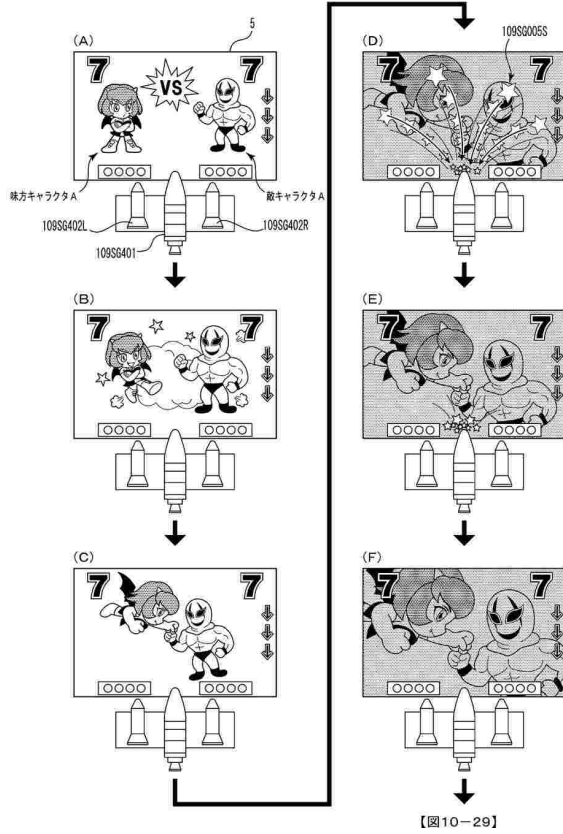
30

40

50

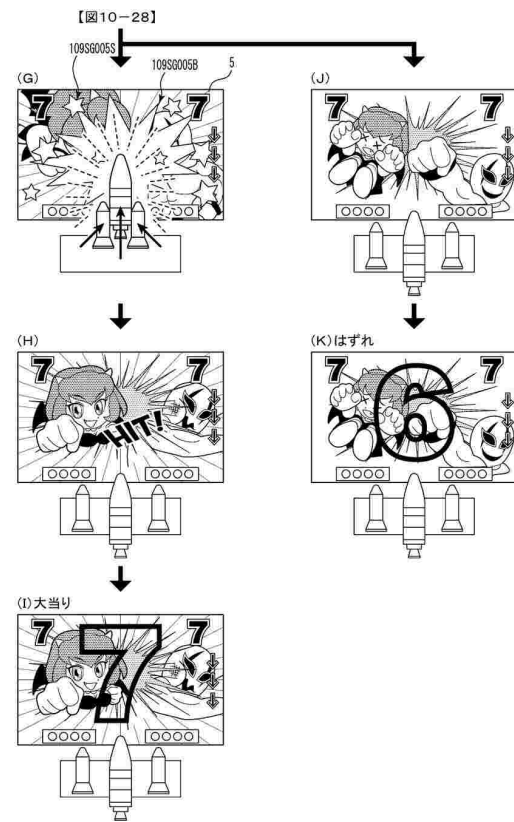
【図 10-28】

【図 10-28】



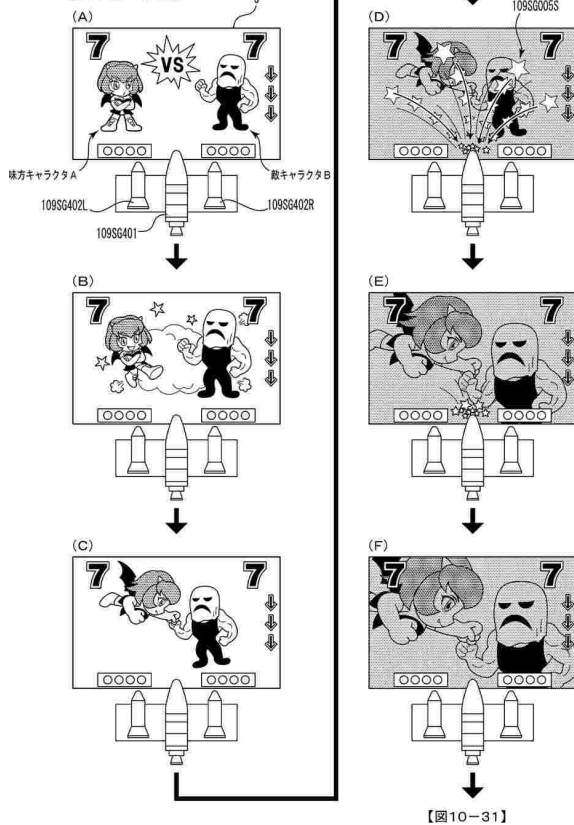
【図 10-29】

【図 10-29】



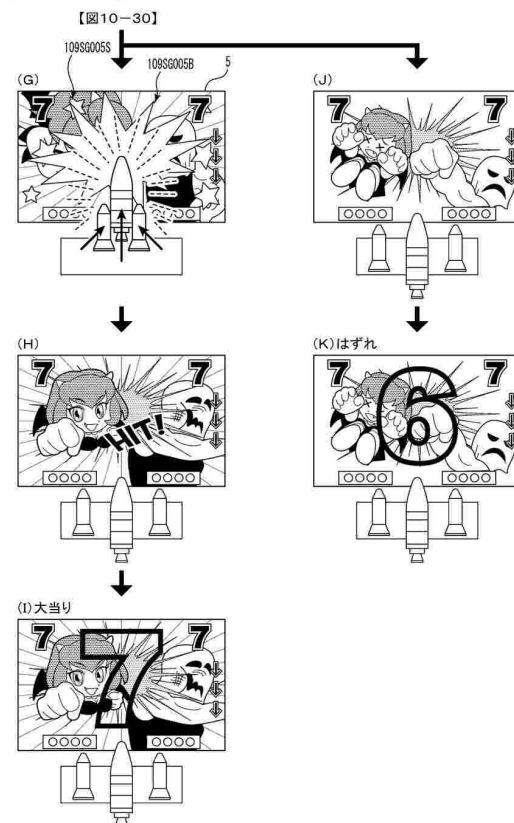
【図 10-30】

【図 10-30】



【図 10-31】

【図 10-31】



10

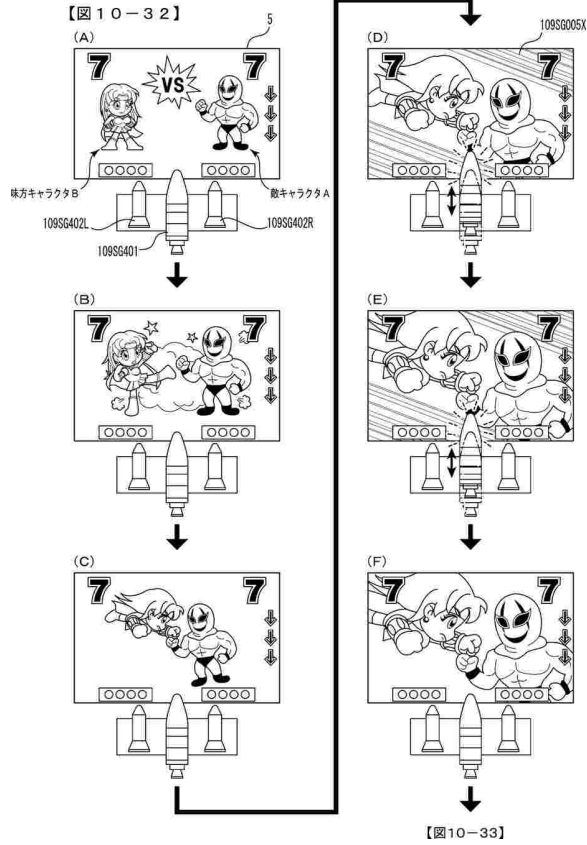
20

30

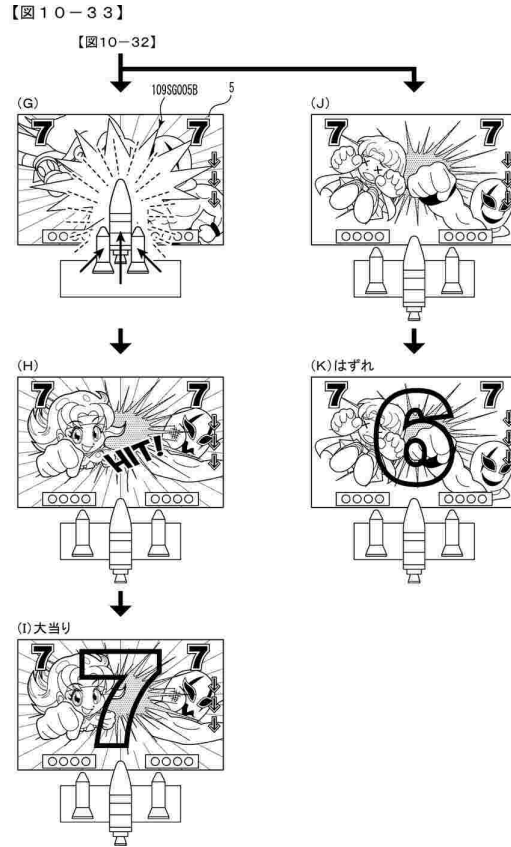
40

50

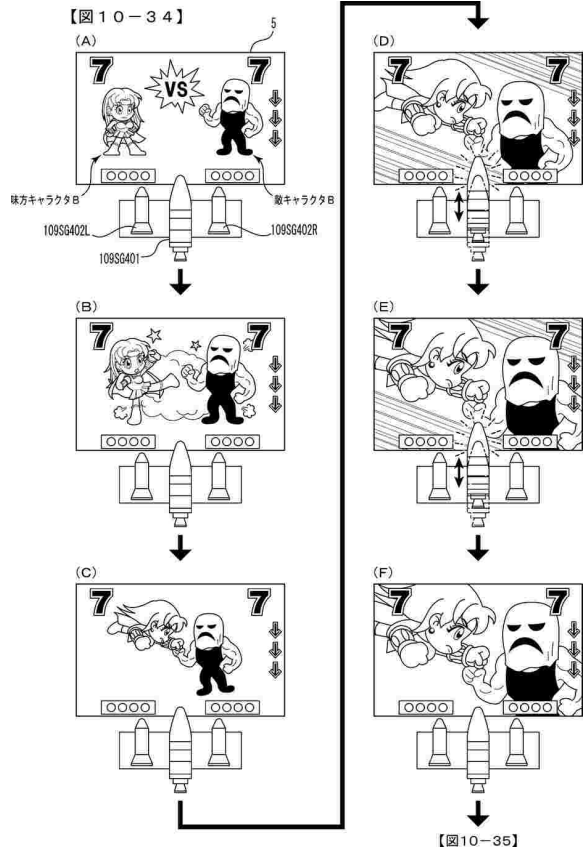
【図 10-32】



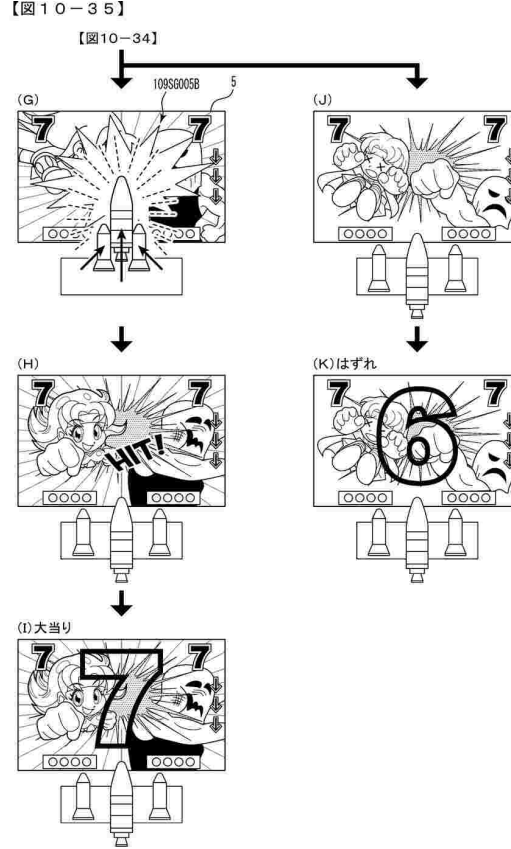
【図 10-33】



【図 10-34】



【図 10-35】



10

20

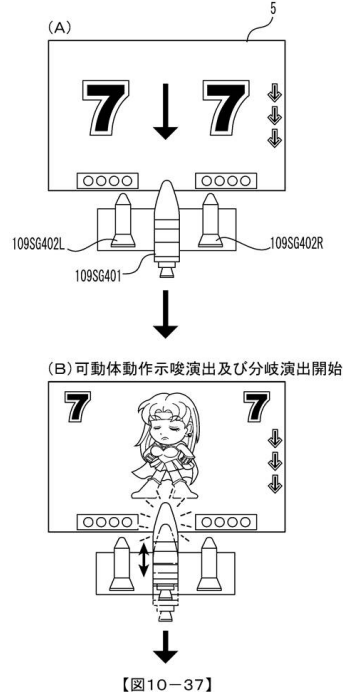
30

40

50

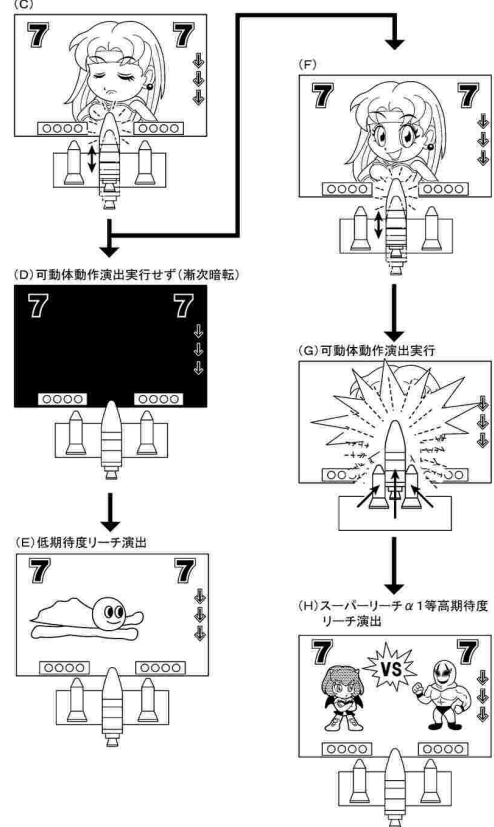
【図10-36】

【図10-36】



【図10-37】

【図10-37】



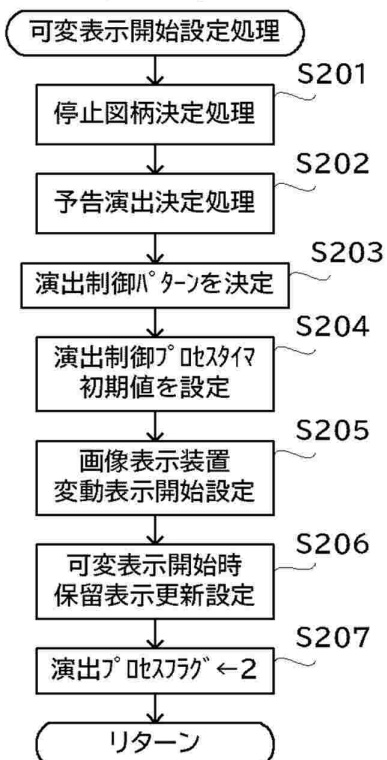
10

20

【図11-1】

【図11-1】

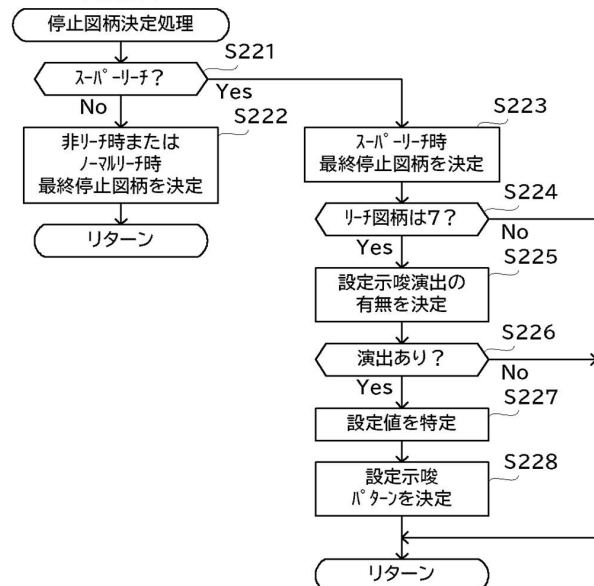
(S171)



【図11-2】

【図11-2】

(S201)



30

40

50

【図 11-3】

【図11-3】

TA01

可変表示結果	設定示唆演出	判定値(個数)
ハズレ	演出なし	80
	演出あり	20
大当り	演出なし	40
	演出あり	60

【図 11-4】

【図11-4】

(A)

設定示唆パターン	図柄表示色	示唆内容
パターンRE-0	変化なし	期待度低(ガセ)
パターンRE-1	銅色	設定値が2以上確定
パターンRE-2	銀色	高設定の期待度高
パターンRE-3	金色	最高設定値が確定

(B)

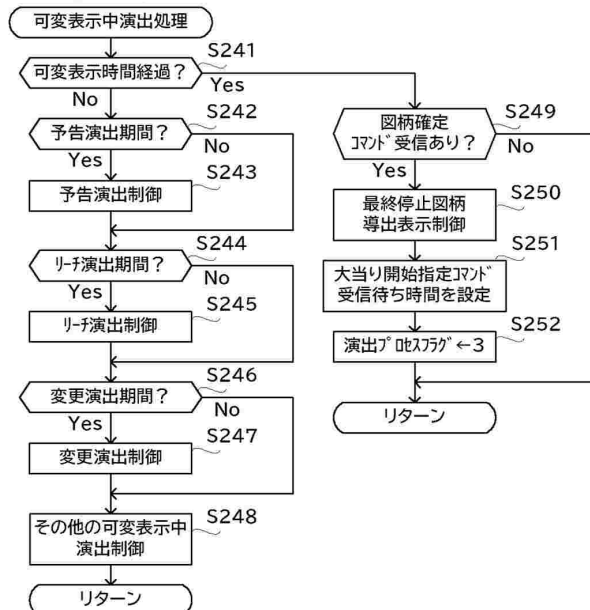
TA11

設定値	設定示唆パターン	判定値(個数)
1	パターンRE-0	95
	パターンRE-1	0
	パターンRE-2	5
	パターンRE-3	0
2	パターンRE-0	65
	パターンRE-1	30
	パターンRE-2	5
	パターンRE-3	0
3	パターンRE-0	65
	パターンRE-1	30
	パターンRE-2	5
	パターンRE-3	0
4	パターンRE-0	40
	パターンRE-1	30
	パターンRE-2	30
	パターンRE-3	0
5	パターンRE-0	40
	パターンRE-1	30
	パターンRE-2	30
	パターンRE-3	0
6	パターンRE-0	35
	パターンRE-1	30
	パターンRE-2	30
	パターンRE-3	5

【図 11-5】

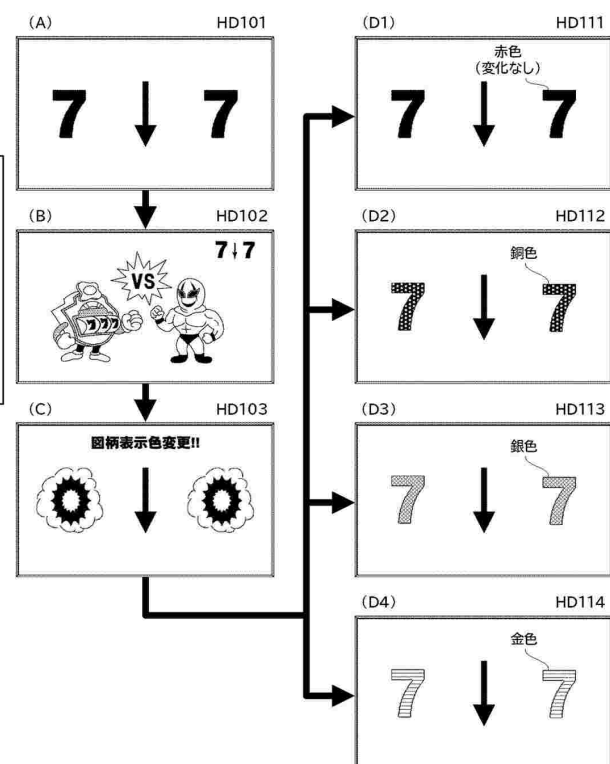
【図11-5】

(S172)



【図 11-6】

【図11-6】



10

20

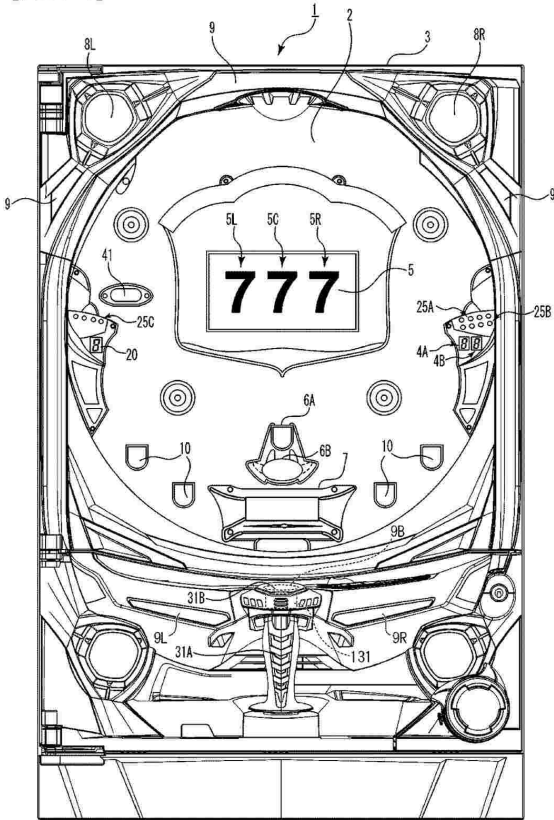
30

40

50

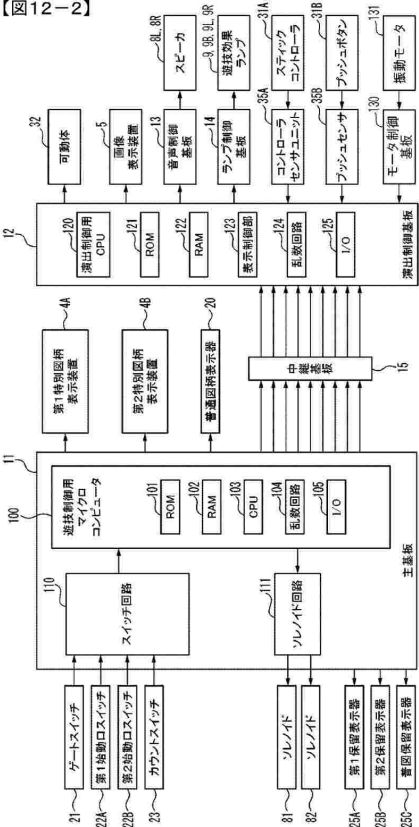
【図 1 2 - 1】

【図12-1】



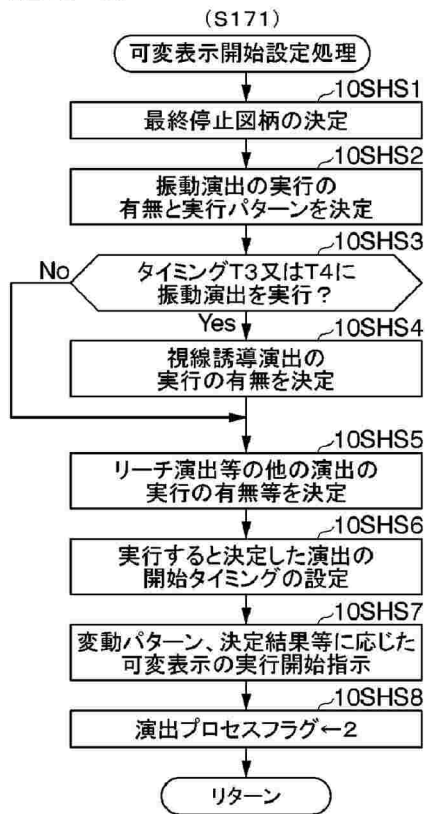
【図 1 2 - 2】

【図12-2】



【図 1 2 - 3】

【図12-3】



【図 1 2 - 4】

【図12-4】

振動演出の内容と大当たり信頼度

パターン名	内容			大当たり信頼度
	実行タイミング	振動時間	発光色	
SE1	T1(可変表示開始時)	1.5秒	白	50%
SE2	T1(可変表示開始時)	3秒	赤	70%
SE3	T1(可変表示開始時)	3秒	虹	100%
SE4	T2(リーチ成立時)	3秒	虹	100%
SE5	T3(ノーマルリーチ演出中)	1.5秒	白	10%
SE6	T3(ノーマルリーチ演出中)	3秒	赤	30%
SE7	T3(ノーマルリーチ演出中)	3秒	虹	100%
SE8	T4(スーパーリーチ演出中)	1.5秒	白	60%
SE9	T4(スーパーリーチ演出中)	3秒	赤	80%
SE10	T4(スーパーリーチ演出中)	3秒	虹	100%

10

20

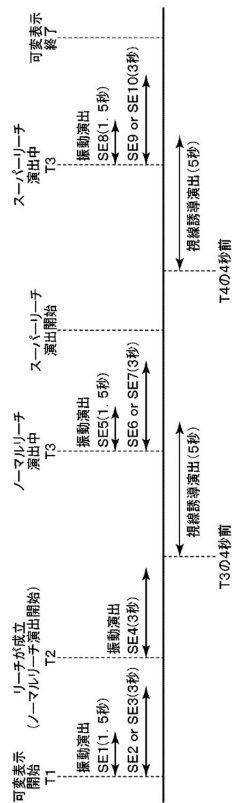
30

40

50

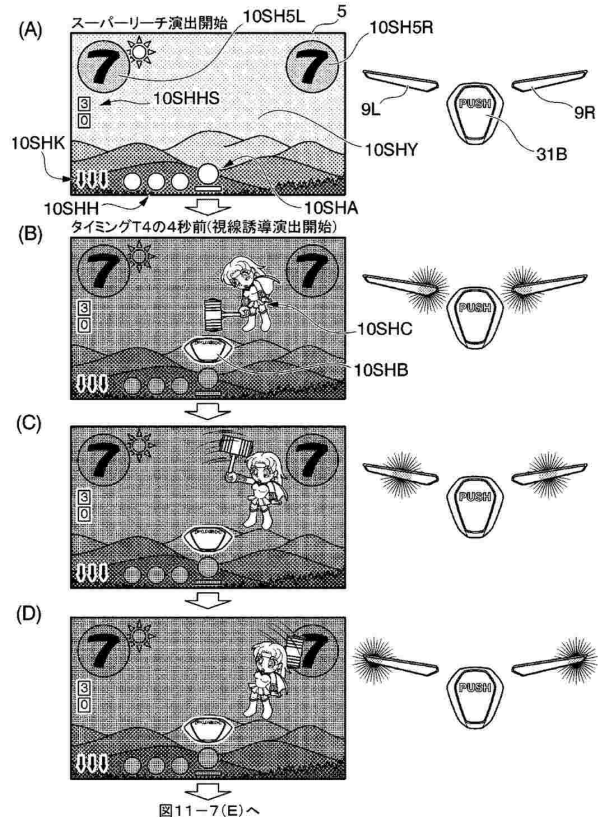
【図 12-5】

【図 12-5】



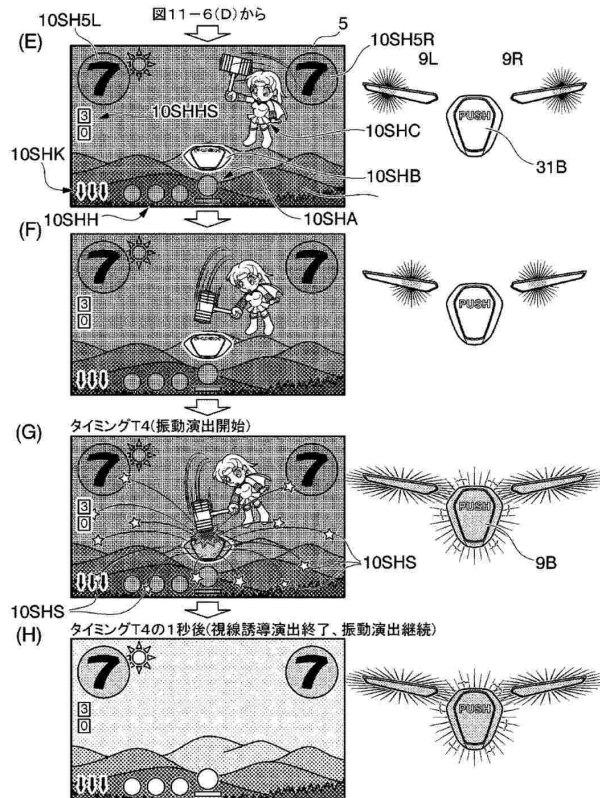
【図 12-6】

【図 12-6】



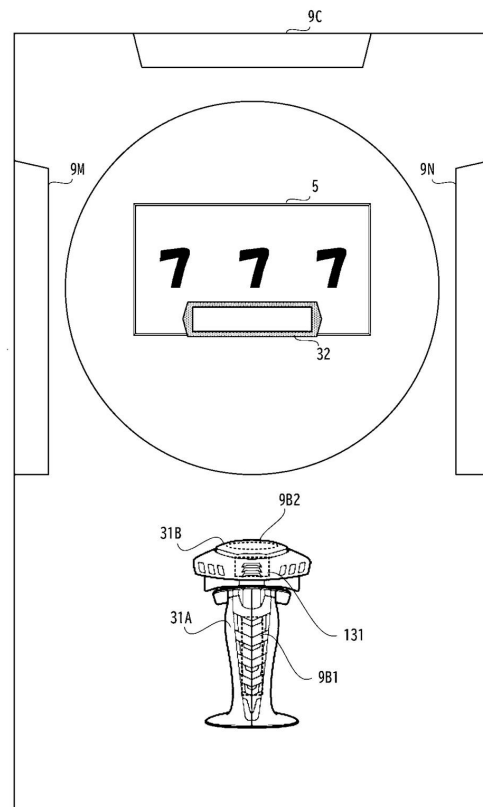
【図 12-7】

【図 12-7】



【図 13-1】

【図 13-1】



10

20

30

40

50

【図 13 - 2】

【図13-2】

(A)				
操作部演出パターン	発光色	振動パターン	大当り信頼度	用途
AKC01	白	AKV01	50%以上	事前変動開始時
AKC02	赤	AKV02	70%以上	事前変動開始時
AKC03	虹	AKV02	100%	事前変動開始時
AKC11	白	AKV02	50%以上	対象変動開始時
AKC12	赤	AKV03	70%以上	対象変動開始時
AKC13	虹	AKV03	100%	対象変動開始時
AKC21	桃	AKV11	100%	リーチ成立時
AKC22	橙	AKV12	100%	リーチ成立時
AKC31	白	AKV21	50%以上	リーチ発展時
AKC32	白	AKV22	50%以上	リーチ発展時
AKC41	金	AKV31	100%	当否報知振り時

(B)		
特定演出	発光色	振動パターン
SPリーチA 可動体動作	青	AKV41
SPリーチA 画像表示	金	AKV42
SPリーチA 楽曲発生	青→赤→金	AKV43
大当り確立報知	虹	AKV44
大当り種別抽選CH1	白	AKV44
大当り種別抽選CH2	虹	AKV44

【図 13 - 3】

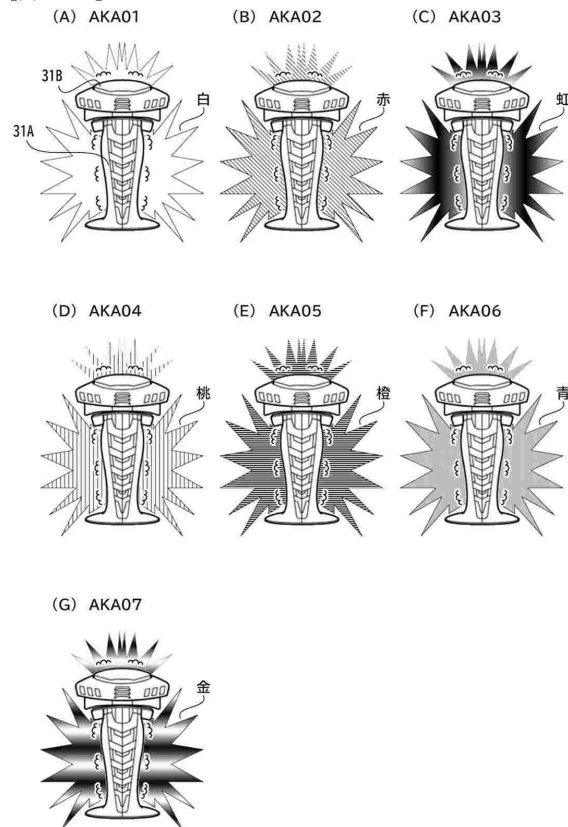
【図13-3】

(A)				
操作部演出パターン	発光色	振動パターン	大当り信頼度	用途
AKC01	白	AKV01	50%以上	事前変動開始時
AKC02	赤	AKV02	70%以上	事前変動開始時
AKC03	虹	AKV02	100%	事前変動開始時
AKC11	白	AKV02	50%以上	対象変動開始時
AKC12	赤	AKV03	70%以上	対象変動開始時
AKC13	虹	AKV03	100%	対象変動開始時
AKC21	桃	AKV11	100%	リーチ成立時
AKC22	橙	AKV12	100%	リーチ成立時
AKC31	白	AKV21	50%以上	リーチ発展時
AKC32	白	AKV22	50%以上	リーチ発展時
AKC41	金	AKV31	100%	当否報知振り時

(B)		
特定演出	発光色	振動パターン
SPリーチA 可動体動作	青	AKV41
SPリーチA 画像表示	金	AKV42
SPリーチA 楽曲発生	青→赤→金	AKV43
大当り確立報知	虹	AKV44
大当り種別抽選CH1	白	AKV44
大当り種別抽選CH2	虹	AKV44

【図 13 - 4】

【図13-4】



【図 13 - 5】

【図13-5】

連続演出パターン	残余回数			
	3	2	1	0
AKD01	—	—	AKC01	AKC11
AKD02	—	—	AKC01	AKC12
AKD03	—	—	AKC02	AKC12
AKD04	—	—	AKC01	AKC13
AKD05	—	—	AKC02	AKC13
AKD06	—	—	AKC03	AKC13

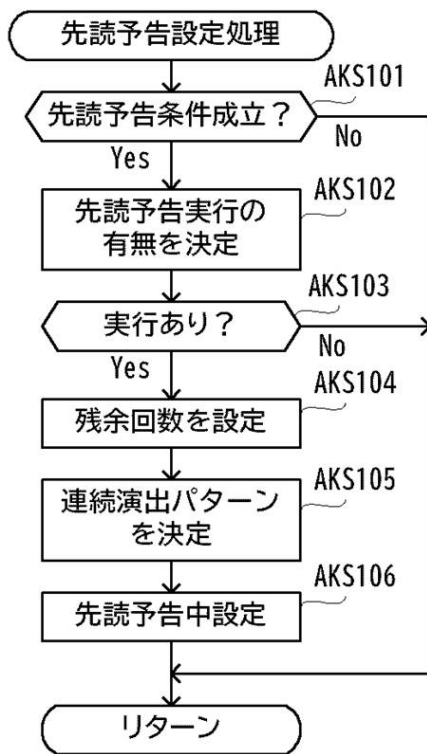
連続演出パターン	残余回数			
	3	2	1	0
AKD11	—	AKC01	AKC01	AKC11
AKD12	—	AKC01	AKC01	AKC12
AKD13	—	AKC02	AKC02	AKC12
AKD14	—	AKC01	AKC01	AKC13
AKD15	—	AKC02	AKC02	AKC13
AKD16	—	AKC03	AKC03	AKC13

連続演出パターン	残余回数			
	3	2	1	0
AKD21	AKC01	AKC01	AKC01	AKC11
AKD22	AKC01	AKC01	AKC01	AKC12
AKD23	AKC02	AKC02	AKC02	AKC12
AKD24	AKC01	AKC01	AKC01	AKC13
AKD25	AKC02	AKC02	AKC02	AKC13
AKD26	AKC03	AKC03	AKC03	AKC13

【図13-6】

【図13-6】

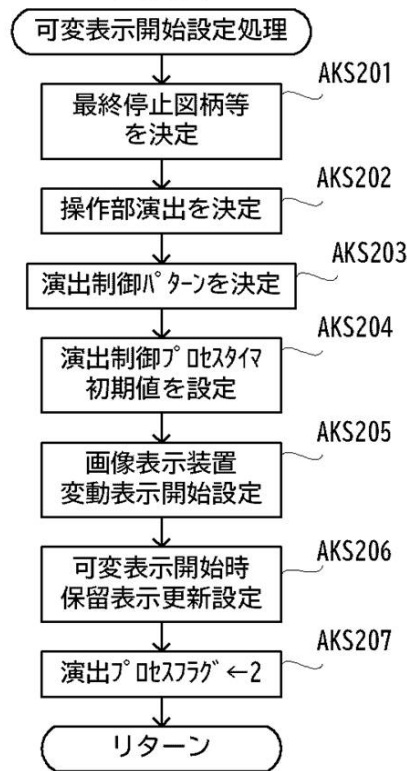
(S161)



【図13-7】

【図13-7】

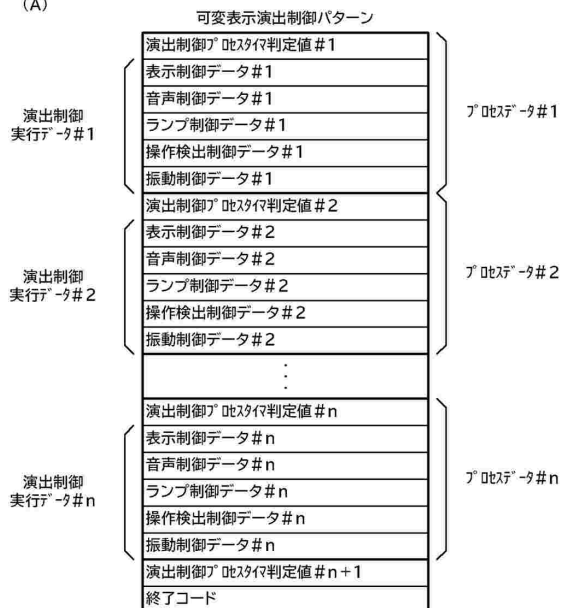
(S171)



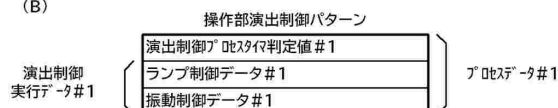
【図13-8】

【図13-8】

(A)



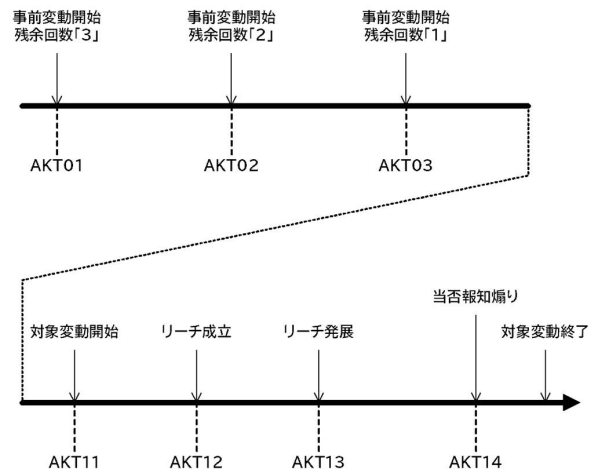
(B)



【図13-9】

【図13-9】

振動演出実行例 AKE01



10

20

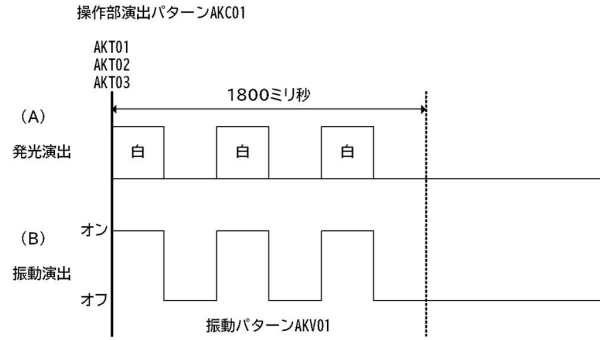
30

40

50

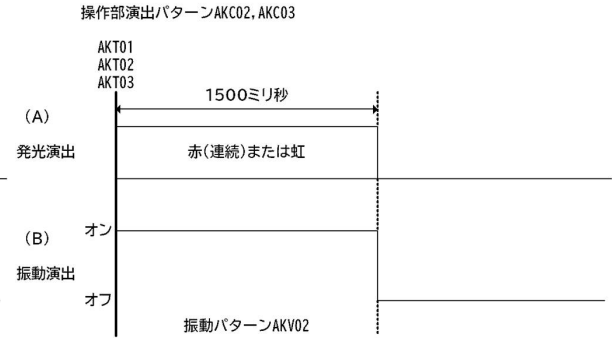
【図 13-10】

【図13-10】



【図 13-11】

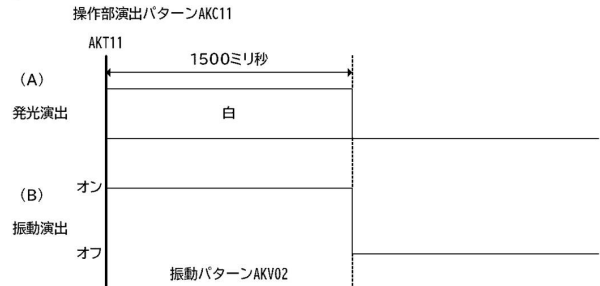
【図13-11】



10

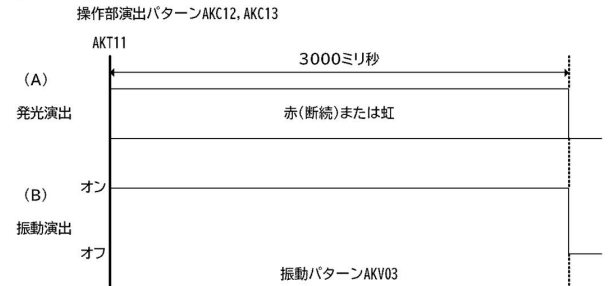
【図 13-12】

【図13-12】



【図 13-13】

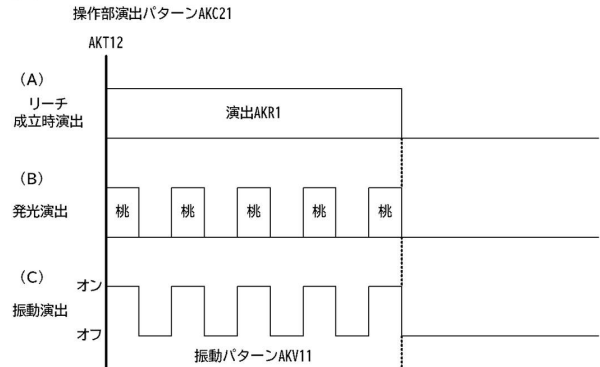
【図13-13】



20

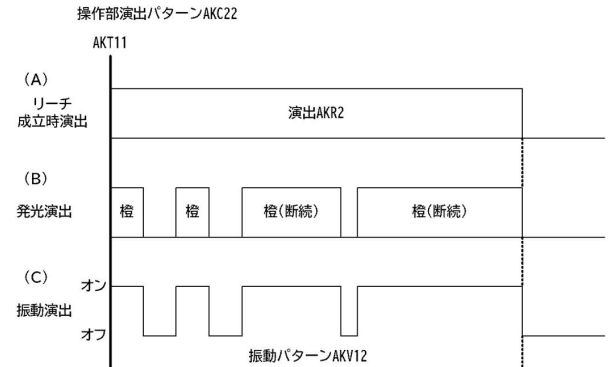
【図 13-14】

【図13-14】



【図 13-15】

【図13-15】



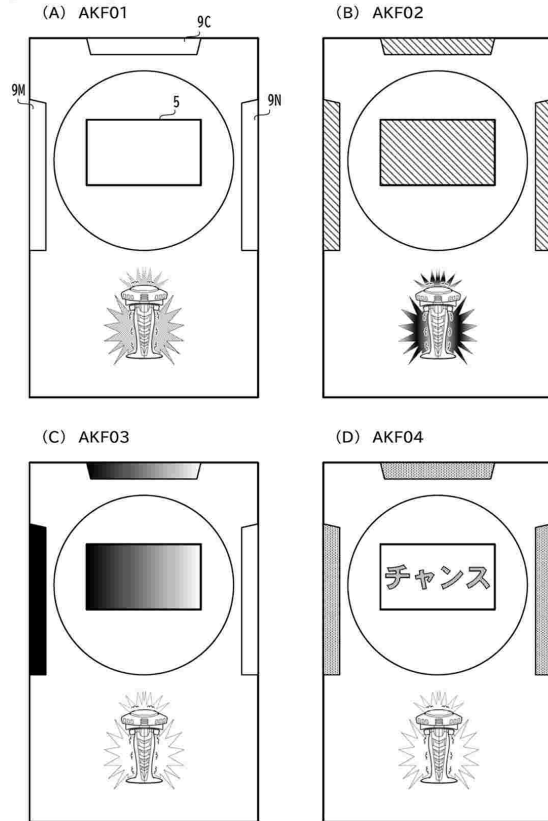
30

40

50

【図 13 - 16】

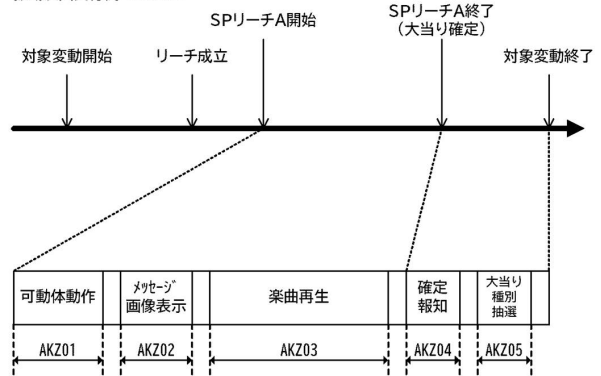
【図13-16】



【図 13 - 17】

【図13-17】

振動演出実行例 AKE02



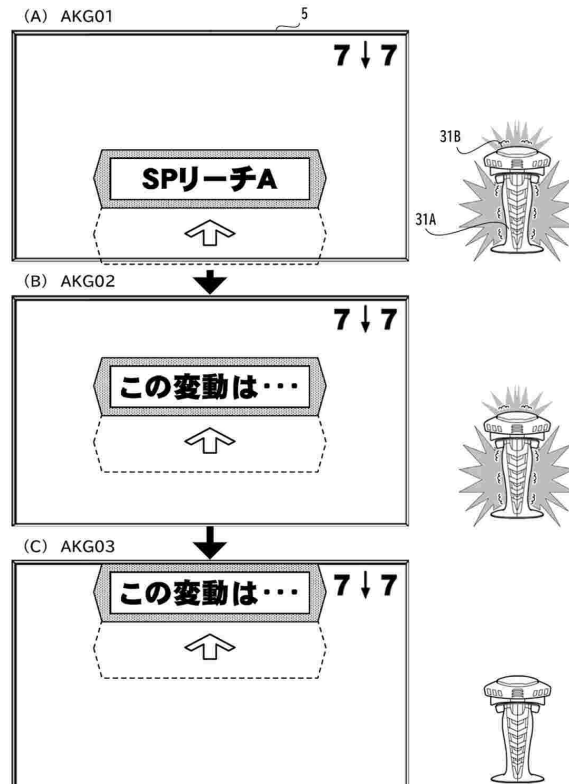
10

20

【図 13 - 18】

【図13-18】

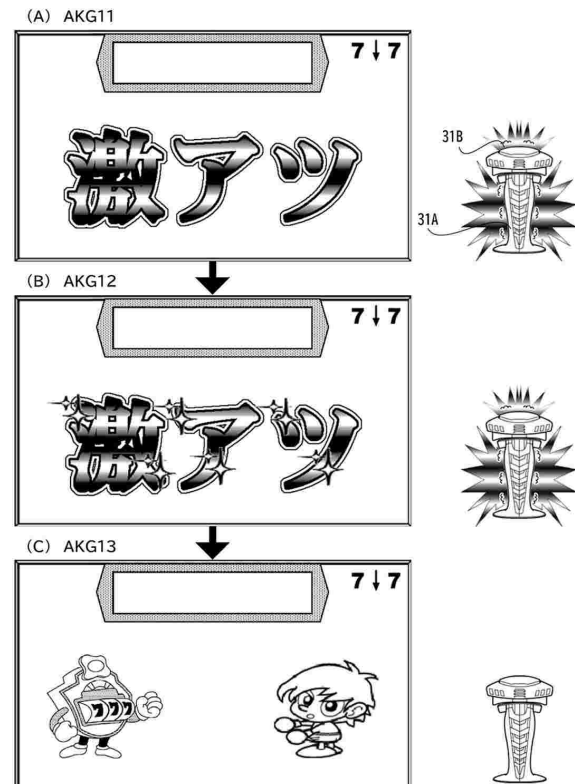
SPリーチA 可動体動作



【図 13 - 19】

【図13-19】

SPリーチA 画像表示



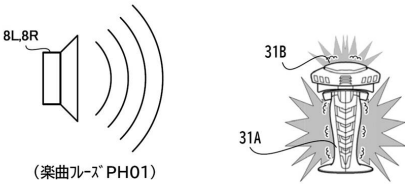
30

40

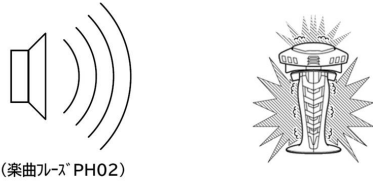
50

【図 1 3 - 2 0】

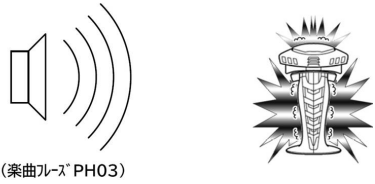
【図13-20】
SPリーチA 楽曲再生
(A) AKG21



(B) AKG22

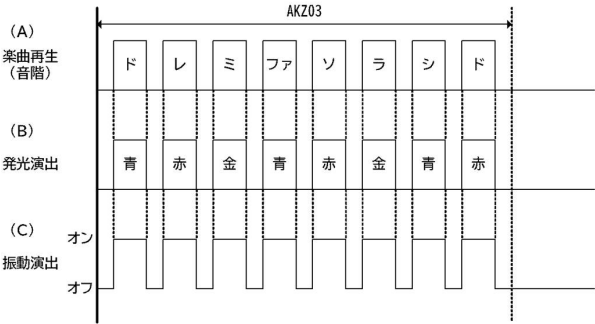


(C) AKG23



【図 1 3 - 2 1】

【図13-21】
楽曲再生実行例 AKH01



10

20

30

40

50

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開 2018-134173 (JP, A)
特開 2016-41171 (JP, A)
特開 2012-239687 (JP, A)
特開 2018-78973 (JP, A)
特開 2019-76645 (JP, A)
特開 2016-209264 (JP, A)
特開 2018-75233 (JP, A)
特開 2017-202217 (JP, A)
特開 2017-136100 (JP, A)
特開 2019-30747 (JP, A)
特開 2013-85689 (JP, A)
特開 2018-50931 (JP, A)
特開 2021-90533 (JP, A)
特開 2021-90534 (JP, A)
- (58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)
A63F 7/02